

Model Graphix Special Edition "GUNDAM WARS III"

GUNDAM SENTINEL

THE BATTLE OF "REAL GUNDAM"

ガンダム・センチネル

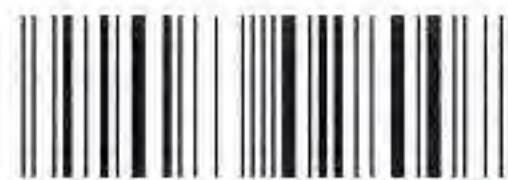
2D ILLUSTRATION

EL MANU





9784499205306



1920076028007



ModelGraphix Special Edition "GUNDAM WARS III"

GUNDAM SENTINEL

THE BATTLE OF "REAL GUNDAM"

3D PHOTO STORY, CHARACTERS,
WORKS MODELING, DESIGNER'S GRAPHICS SERIES,
MS "GIRL" COLLECTION, SCENE OF SENTINEL,
and so on.



MODEL GRAPHIX SPECIAL EDITION "GUNDAM WARS III"

THE BATTLE OF "REAL GUNDAM"

GUNDAM SENTINEL

●MECHANIC DESIGN
& CHARACTER DESIGN
HAJIME KATOKI
●SUB MECHANIC DESIGN
MIKA AKITAKA
●CORDINATION
HAJIME KATOKI
●STORY
MASAYA TAKAHASHI
●DIRECTED & PRODUCED
MASAHIKO ASANO
●SPECIAL THANKS
KENJI UCHIDA
KOUICHI INOUE
AKIRA CHIBA
TAKASHI IGUCHI
SHINICHIRO INOUE
OGAWA MODELING
KENJI MURASAME
and many others

P E R I O D

O F

S E N T I N E L

C O N T

MODEL GRAPHIX SPECIAL EDITION

GUNDAM SENTINEL

THE BATTLE OF "REAL GUNDAM"

STORIES

Photo STORY『ガンダム・センチネル』FINAL編

CHARACTERS

MSA-0011 *S*ガンダム	2
コア・ブロック・システム	5
MSA-0011[Ext]*Ex-S*ガンダム	8
MSA-0011[Ext]Gクルーザー・モード	12
MSA-0011[Bst]	
*S*ガンダム/ブースター・ユニット装着型	15
MSA-0011Gアタッカー・ボマー・コア	16
EXA-00GB[Bst]コア・ブースター*0088*	20
MSZ-006CI Zplus	22
MSZ-006C4 Zplus	26
MSZ-006系 Zplus WRモード・バリエーション	28
MSA-007 ネロ	29
MSA-007T ネロ[トレーナー仕様]	30
MSA-007E EWACネロ	31
RGM-86R ノーベルGMIII	32
α任務部隊旗艦 ペガサスIII	33
FA-010-A*FAZZ(ファッツ)*	34
RMS-141 セク・アイシ	36
RMS-142 セク・ツヴァイ	38
ORX-013 ガンダムMK.V	40
AMX-007(MMT-3) ガゼE	42
AMX-003(MMT-1) ガゼC	43
AMA-100 ソディ・アック	44
RMS-154 バーサム(リファイン・バージョン)	47
FF-08WR ファイバーン	48

GRAPHICS

デザイナーズ・グラフィックス・シリーズ	
Number 1 REAL*Ex-S*	163
Number 2 観から巔・地球圏の抑止力	165
Number 3 "The day before"	169
Number 4 これは何者だ?	185
Number 5 G-CRUISER 分解透視図	187
Number 6 SINCE 1987 SPRING, SENTINEL DESIGN	189

CHARACTERS

ALL MECHANIC DESIGN / Hajime KATOKI

オール・メカニック・デザイン かときはじめ

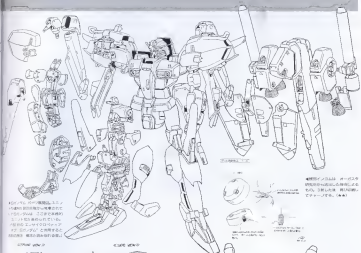
EXPLANATION / Hajime KATOKI + Masahiko ASANO

機体解説 かときはじめ (+あさのまさひこ)

ザブ・メカニック・デザイン 明貴美加

※メカニック設定画、★は明貴美加デザイン (or クリーン・ナップ)、★★はあさのまさひこクリーン・ナップ。





●「エンブレム」のデザインは、エンブレム制作の経験が豊富なデザイナーによって、エンブレムは、エンブレムのデザインに合わせたデザインに仕上げられています。エンブレムのデザインは、エンブレムのデザインに合わせたデザインに仕上げられています。

© 2004 Blackwell Publishing Ltd

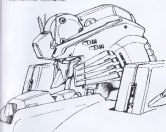
© 1998 Blackwell Science Ltd



※本誌では、この欄にフェイスブックの「いいね」ボタンを押すことで、無料でコンテストで当選。さらに抽選で豪華景品も当たるチャンスがあります。詳しくはこちらをご覧ください。（※要ログイン）



9月8日刊、時には誤字ある。ソフトの故障。右利きキーボードの故障して、キーボードが壊れてしまった。 (野村浩将著)

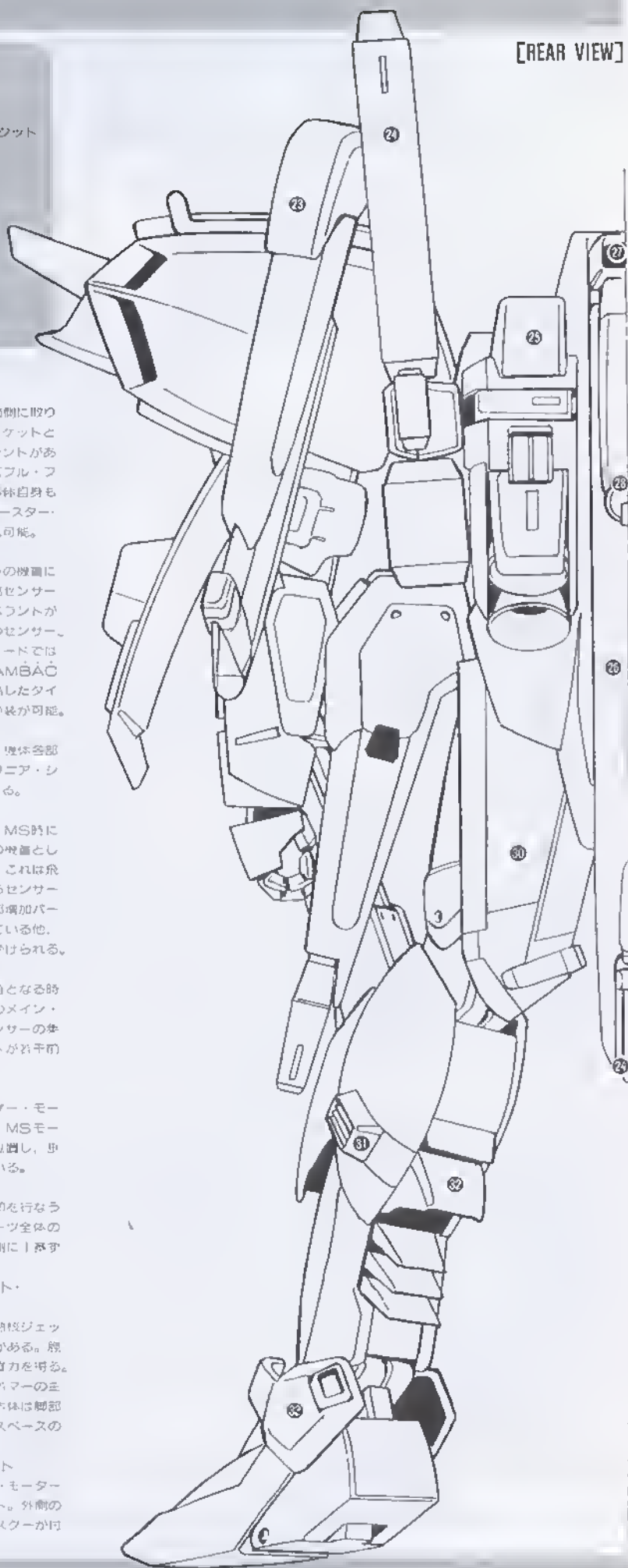


▲赤天竺麝香一カプル、ブレイムコウタンノ
者自しとて、スアート・ガン本集、そして
赤天竺麝香一カプル、ブレイムコウタンノ
者自しとて、スアート・ガン本集、そして

SPECIFICATION

全高 25.18m 総重量: 21.73m	姿勢制御バーニア 15基
本体重量 39.40t 全備重量73.00t	センサー有効半径: 18,000m
パワージェネレーター出力: 7,180KW	使用材質: ガンタリウムアコンボット
使用ロケット推力: 24,700kg×4	
11,200kg×4	
推進武器: 60mmバルカン×4	
肩部ビームカノン×2 (出力12MW)	
大距離ビームカノン×2 (出力14MW)	
ビームサーベル×2 (出力0.9MW)	
強固インコム (出力3.8MW)	
テールスタビレーター・60mmバルカン×4	
1アクション: ビーム・スマートガン (出力56MW)	
その他 状況に応じて各種装備可能	

[REAR VIEW]



バックフレームで接続され、通常MSが装備しているビーム・ライフルに比べ有効距離・威力など性能面でも向上しているうえに、重量が軽くなる。さらに他の兵器を容易に生かせる。

②ビーム・サーベル・ボックス・ユニット

肩のムーバブル・フレームで接続されるこのユニットは、テール・スタビレーターと同様AMBACで機体制御を行う。質量は小さく、主に射撃時の姿勢調整に用いられる。ビーム・サーベルのラック外にも、オプション・パーツが用意されており、代表的な物としてはExtモードに特化されたリフレクター・インコム・ユニットが挙げられる。

③ニー・カバー

肩のムーバブル・フレームを覆う。射撃時、足部の弾に大きく曲がるので、ニー・カバーも前方へスライドする仕組みになっている。

④腕エンジン・カウリング

肩に搭載されたBパーツの動力をまかなうジェット/ロケット・ジェネレーターを覆うカウリング。Gボマー、Gクルーザーには爪先のムーバブル・フレームをこの位置にスライドする。

⑤腕部エア・ダクト(翼スラスター)

腕部エア・ダクトと基本的に関し切。

⑥爪先ムーバブル・フレーム

足での歩行や重心移動のため動くムーバブル・フレーム。Gボマー、Gクルーザー・モードでは腕エンジン・カウリングがスライドして、ここをカバーする。歴代ガンダム系MSと異なり爪先上がフレーム色なのは、この為。

⑦Bパーツ主翼ユニット

MS-06C1のBパーツは肩中に2枚のウィング・バインダーを設け、AMBACに生かすが、SガンダムはAパーツの主翼を左右の肩中にレイアウトしMS時にウィング・バインダーとして機能できるようにして、テール・スタビレーターをメインとするならば、サブのスタビレーターであり、片方は3つ平行に吊り下げられている。3番目のシチュエーションが有り得ず、又、相互的に不必要と判断された場合など(例えば大気圏内)は、取り外して出撃する事も有る。

⑧大口徑ビーム・カノン

エネルギーCAPを用いたビーム兵器。バック・バックにムーバブル・フレームで接続されており、自由に操作出来る。バック・バックの代わりにフースター・ユニットを装備した場合は、最大4門までの搭載が可。大口徑ビーム・カノンは比較的高コストパフォーマンスが高く、F.A.Z-Zにも転用されている。

⑨バック・バック

テール・スタビレーター基部の両側に取り付けられ、それぞれ2基の熱核ロケットと1基のムーバブル・フレーム・マウントがある。取り付け基部はこれもムーバブル・フレーム接続で、バック・バック系統自身もAMBACとして使用可。又、フースター・バック等のオプションとの換装も可能。

⑩テール・スタビレーター

Gアタッカー、Gクルーザー時の機首にあたる部分(MSモード時は先端センサー部が収縮している)容積はプロペラントが大半を占め、その他機首としてのセンサー、電子装置が詰まっている。MSモードでは大きな回転モーメントを生かしAMBACを行なう。バルカン×4門を装備したタイプも存在し、その用途によって換装が可能。

⑪機首部モニター・カメラ

後方の視界を得る為のカメラ。機体各部の各カメラの映像を合成して、リニア・シート内の360°モニターに再生される。

⑫レーザー・センサー

スタビレーターのセンサーは、MS時に後方を警戒する初と、飛行形態の機首としてのセンサーの2種類があるが、これは飛行時に前述の障害物を感知するセンサーである。同システムはExt型機体追加パーツの下面にも並列でセットされている他、セク・ツグアイの編などにも見受けられる。

⑬射撃専用センサー

テール・スタビレーターが機首となる時前方の確率的に射撃、射撃管制用のメイン・センサーとなって射撃一連のセンサーの集合体。飛行形態ではこのユニットが若干前方に延びる。

⑭Bパーツ主翼ユニット

Gボマー・モード、Gクルーザー・モード双方で主翼として展開される。MSモードでは、テール・スカート部に位置し、垂直尾翼は折りたたまれ垂下がっている。

⑮脚部ベンチレーター

脚部のジェネレーター等の冷却を行なうベンチレーターのダクト。Bパーツ全体の冷却系は筒状の枠の中に、外側に1基ずつの計4基でまかなわれている。

⑯脚部熱核ジェット/ロケット・ジェネレーター

筒状の枠の中には、熱核ジェット/ロケット・ジェネレーターがある。燃焼時の可変ノズルからの排気で推力を得る。また、下着及び、分離時のGボマーの主動力源である。ジェネレーター本体は脚部フレームの一部を兼ね、質量とスペースの軽減を図っている。

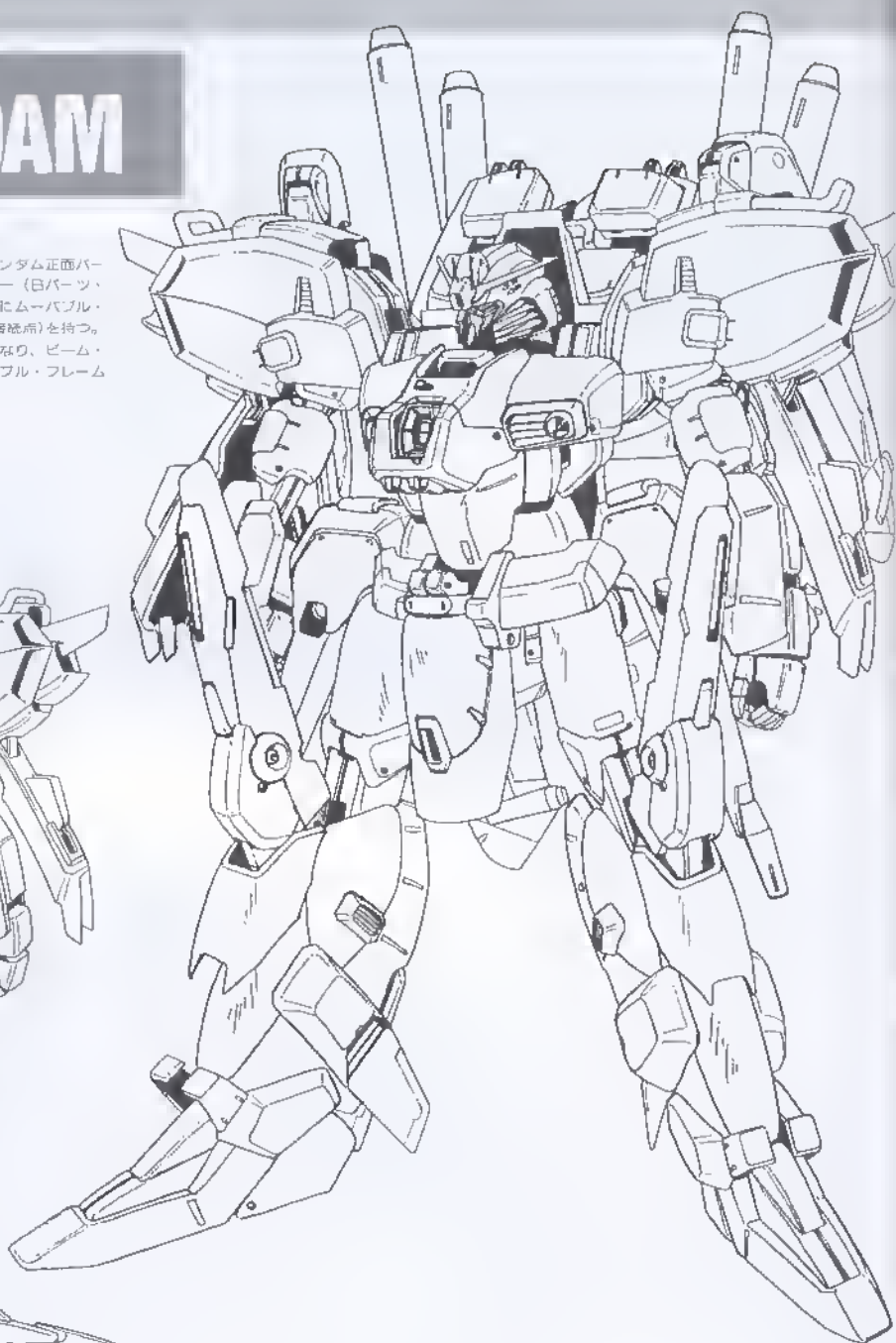
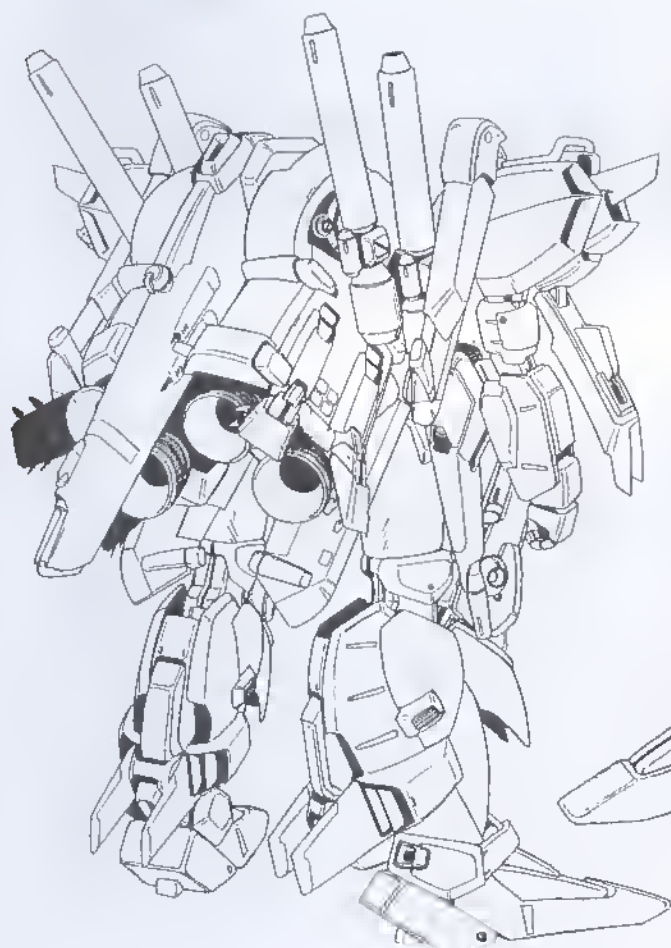
⑰足首フェアリング・ユニット

左右の足首のフィールド・モーター補器や制御機器の入ったユニット。外側のパーツにのみ、バーニア・スラスターが付いている。

MSA-0011(Ext) "Ex-S" GUNDAM

▼バック・バックをブースター・ユニットに改造した為、一気にMS的シルエットになっている。ブースター・ユニット目付もかなりの自由度があり、作動状態に可変させ運動性を向上させる。

▶Ex-S（イクスエス）ガンダム正面バース。追加フロント・アーマー（Bパーツ・コクピット保護）は、上端にムーバブル・フレーム搭載（ビーム兵器接続点）を持つ。ノーマルのSガンダムと異なり、ビーム・スマートガンはこのムーバブル・フレームに接続する事になる。



Ex-S（イクスエス）ガンダムは、Sガンダムに計8個の強化パーツを追加、交換した重武装型である。形式番号はMSA-0011(Ext)で表わされる。

計画当初よりSガンダムは、これまでのMSに類を見ない程多くのオプション・パーツが考案されていたが、このExt型ではRX-78の域からを脱したMS→巡航形態を実現し、しかもMSの戦闘力も極限まで高めたスペシャル・ヴァージョンである。ExtはExtraordinaryの略)

胸部中央に大きく張り出した四角いパーツはビーム・バリアー発生機で、コクピットの防禦と、胸部変形システムの補強を兼ねる。Gクルーザー・モードに変形する時は、胸部変形箇所に必要な応力が集中しやすいので、これをフォローする様な構造に設計させて

いる。又、MS形態ではコクピット周辺の追加装甲になり、中央の開口部の1フィールド・ジェネレーターはビーム・バリアーを発生させる。Sガンダムは4機もの熱核反応炉を搭載させてはいるが、所詮全体を覆うようなバリアーを常に発生させる事は出来ない。そこで普段はジェネレーターから供給されるエネルギーの一部を、チャージし続け必要瞬間にコクピット周辺に秒単位でバリアーを発生させる。これはパイロットの生存性を重視した、迎撃らしい設計思想である。

膝のビーム・サーベル・ボックスは、リフレクター・インコム・ユニットに交換される。リフレクター・インコムは両膝に1基ずつ納められており、ビーム・カノン、又はビーム・スマートガンから発射したメガ粒子ビームを反

射させる。リフレクター面に1フィールドを発生させる訳だが、これも火量のエネルギーが必要なのでインコムを射出している間にリフレクターを作動出来るのは1回に限られる。それでも思いがけない方向から攻撃を仕掛けられる点では大要有効である。

脚の後ろに追加されるパーツは、腰部熱核ロケット/ジェット用のプロペラント・タンクと、推力強化装置だ。Ext型はSガンダムに較べて8割も質量が増えているので、推力とプロペラント積載量の強化は、増加パーツに最も求められる要素だ。

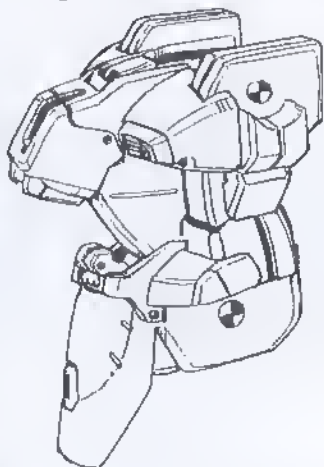
更に推力はバック・バックでも11倍も強化されている。Extのバック・バックはBst型のブースターと共用の、熱核ロケット2基とそのプロペラント、そして2基のビーム・カノン基部を設

けた強化型ブースター・バックであり、これを2基、スタビレーター基部に接続している。このバック・バックは、スタビレーターと同様に上下に可動で巨大なバインダーとして重いExt型に軽快な機動力を与えている。

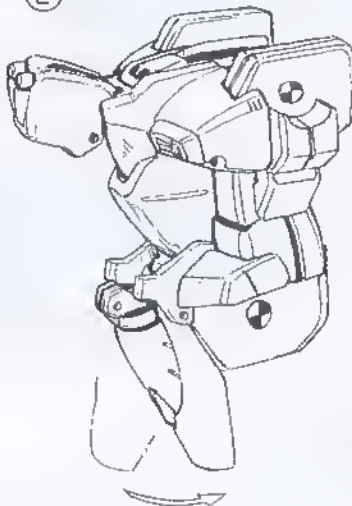
武装は、頭部の60mmバルカン4門とバック・バックのビーム・カノン4門そしてビーム・スマートガンは、腰部に増設されたムーバブル・フレームにマウント出来るので、左右大腿部のビーム・カノンはそのまま生かせる。これらのビーム砲と、膝のリフレクター・インコムの組み合わせは、コンピューターが最適値を求め、いかなる目標にも致命的な攻撃力を発揮する。

Ex-Sガンダム 胸部ギミック

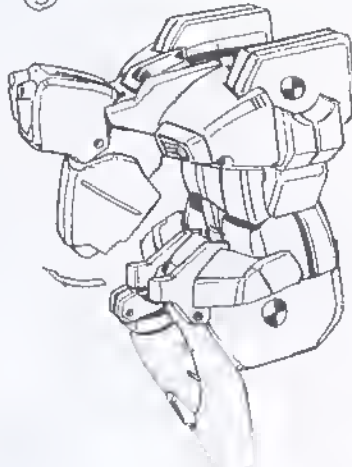
①



②



③



▶Ex-Sガンダムでは胸・腹部に追加パーツが装着され、言うまでも無いがこれらのパーツを装着した状態でも、パイロットの昇降は可能だ。A・B・Cパーツのコクピットは胸部中心線上に並んでいるが、その周辺のみを範囲に限定しているがである。

▼乗車ブロックをアオリで見ると（胸部追加パーツは装着していない）、胸部追加パーツの形状がよくわかる。【フィールド発生器下の円形パーツは、シーカー。

▼限定的とはいえ、コクピット周囲にバリアーを張れる【フィールド発生器を内蔵する胸部追加パーツ。

▼Ex-SガンダムのサイドVIEW。そのボリュームは、このベースがが一番伝わりやすい。ブースター・ユニットを含めた、胸部周辺の厚みがすごい。

▼膝に装着されるリフレクター・インコム・ユニットは、この様に展開する。同ユニットはビーム・サーベル・ボックスも兼ねており、実に多機能なユニットである。

SPECIFICATION

全高：25.90m 頭頂高：21.73m
 本体重量：88.24t 全備重量：162.50t
 パワージェネレーター出力：7.180kW
 移動用ロケット推力：267,500kg×4
 56,000kg×2

姿勢制御バーニア：15基

センサー有効半径：18,800m

装甲材質：ガンダリウム/コンボジット

固定武装：60mmバルカン×4

バック、バック部ビーム・カノン

×4（出力12MW）

大腿部ビーム・カノン×2（出力14MW）

1 フィールド発生器

頸部インコム（出力3.8MW）

リフレクター・インコム×2

ビーム・サーベル×2（出力0.9MW）

テール・スタビレーター60mmバルカン×4



"Ex-S" GUNDAM TRANSFORM

"Ex-S"ガンダム変形機構

この機体のEx-GガンダムはM50
モーターが、近戦用である近距離用
ザク・モーターへのトランスフォームを
図解したものである。Ex-Gガンダム
は全体のユニット数が概ね多い機体。素
なり合った入り入りくたさ部分が多い

と覚えておいて。機体の構造は戸外
通り、このページでは全体のユニット
の構造の図と、肩・プロペラ
・ユニット・Aフレームと主ユニット
の構造に注目してほしい。



1

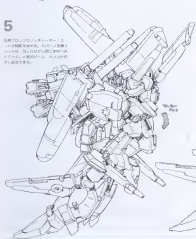
右側モーターの固定。ユニティ・ザク
ユニットを、スクリュー・プロペラ
ユニット、機体の後ろに固定する。

右側プロペラユニット、ユニットは、サイド・シフト
ユニットの後ろに固定する。この時、機体の
プロペラユニット、ユニットの後ろに固定する。機
体の後ろに固定する。機体の後ろに固定する。



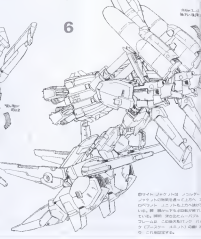
2

右側プロペラ
ユニット



5

右側プロペラユニットの固定。ユニティ・ザク
ユニットを、スクリュー・プロペラ
ユニットに、固定する。機体の後ろに固定する。



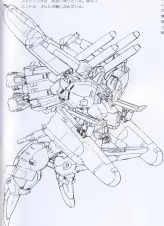
6

右側プロペラ
ユニット

右側プロペラユニットは、ユニティ・ザク
ユニットの後ろに固定する。この時、機体の
プロペラユニット、ユニットの後ろに固定する。機
体の後ろに固定する。機体の後ろに固定する。

3

ロケット・ジョイントが、機体の重心を支え、安定に飛行し、姿勢を保持している。プロペラント・ユニットは機体の前後、左右、上下と機体の向きに応じて展開する。機体は、機体・ジョイントは、安定に飛行している。機体・ジョイントは、安定に飛行している。



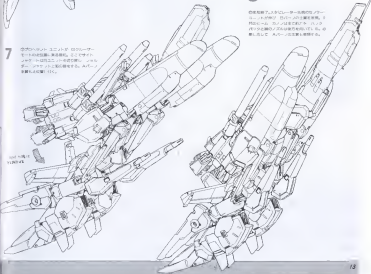
4

ロケット・ジョイントは、機体の重心を支え、安定に飛行し、姿勢を保持している。プロペラント・ユニットは機体の前後、左右、上下と機体の向きに応じて展開する。機体は、機体・ジョイントは、安定に飛行している。機体・ジョイントは、安定に飛行している。



8

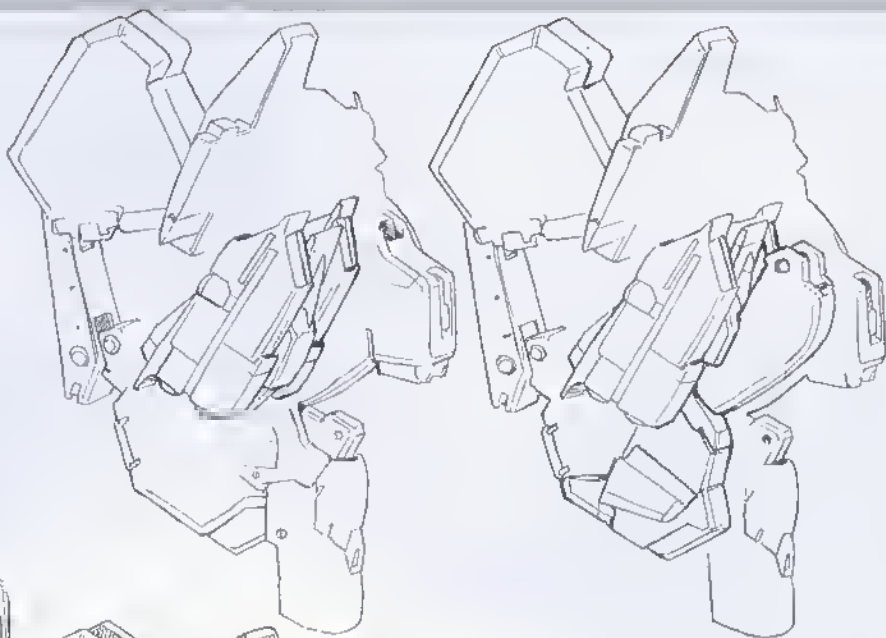
ロケット・ジョイントは、機体の重心を支え、安定に飛行し、姿勢を保持している。プロペラント・ユニットは機体の前後、左右、上下と機体の向きに応じて展開する。機体は、機体・ジョイントは、安定に飛行している。機体・ジョイントは、安定に飛行している。



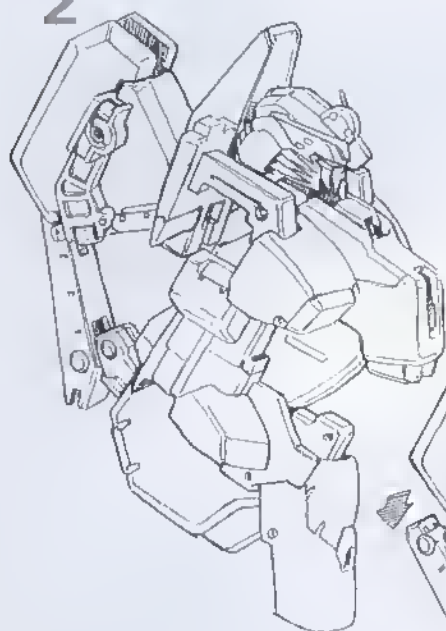
これは、右の2点は、前頁のE×Sガンダム
MSモードと同アングルから見た時の、1A・
ブロックの位置を示した図である。左は3コ
アの、右はGコア・A・Bパーツ・コクピ
ット・ブロックの位置を示している。

MSモード時のE×Sの制は、地面から生ま
ている機体のム・バブル・フレームは、くた
びレ・タ・肩と腕の関節の剛性を高める
ている。

1



2

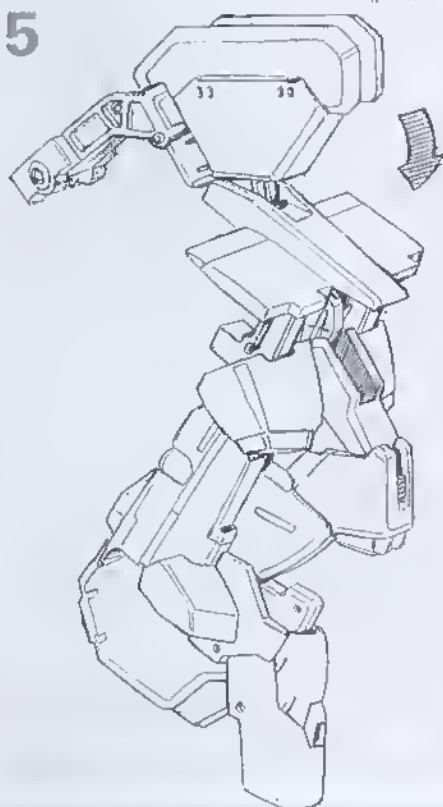


3. 前部コアに少しだけ下がっている。前
部の3の状態。時にはコア・ブロックが内蔵
されているので、このままでは前部を収納す
れない。

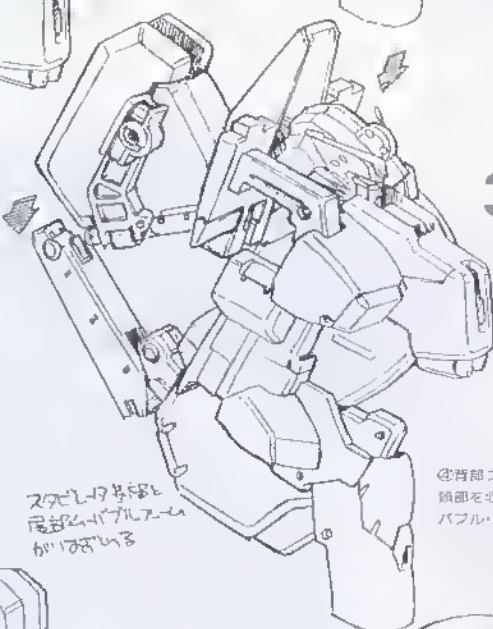
4. 前部ブロックに付き前部ブロックも動き上
がる。前部追加パーツ・ユニットも途中から
2つに割れて、前部ブロックと一緒に展開す
る。

スライドして前部
を収納する
が、これは

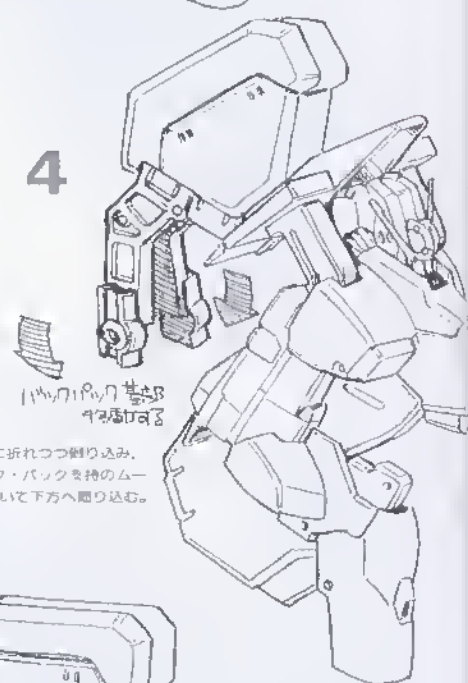
5



3



4



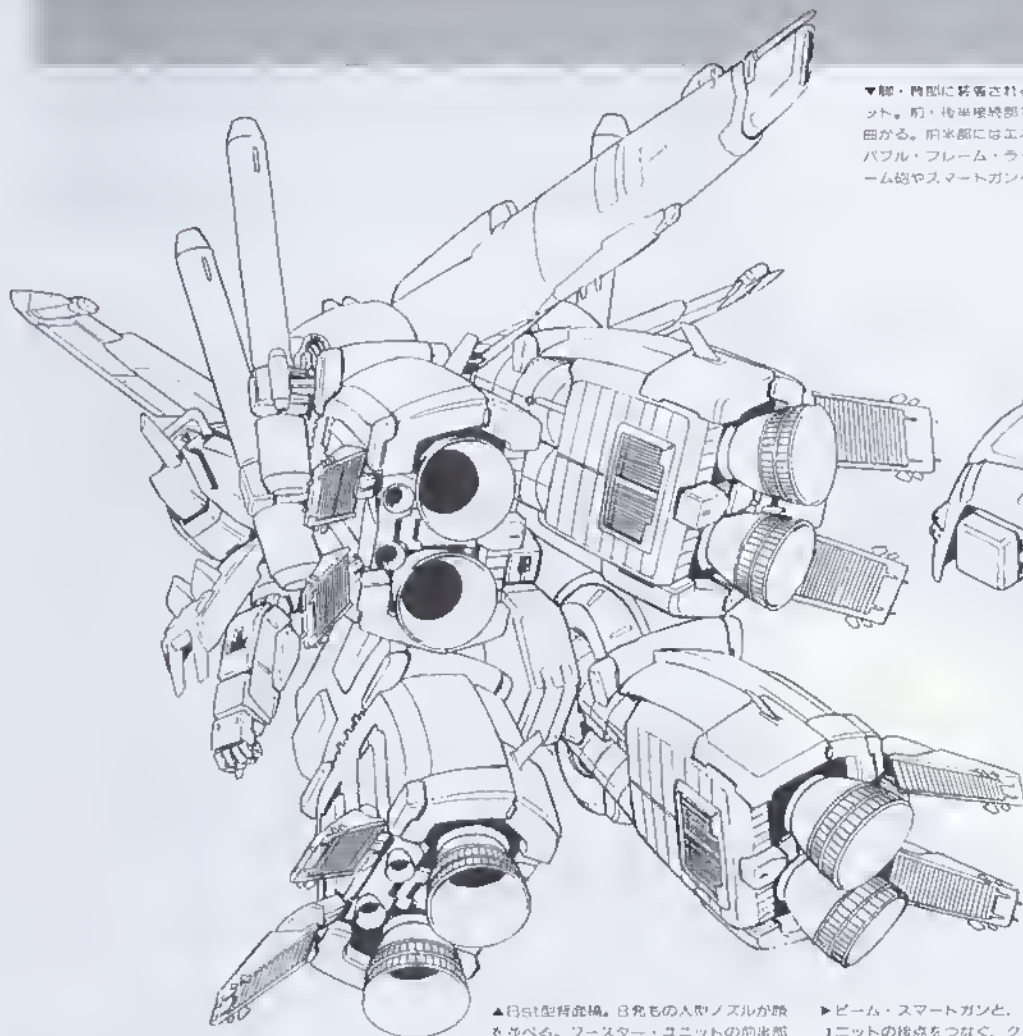
1. 前部ブロックが前方に近づくにつれ、
前部を収納する。バック・バックを保持するム
・バブル・フレームは、開いて下方へ回り込む。

6

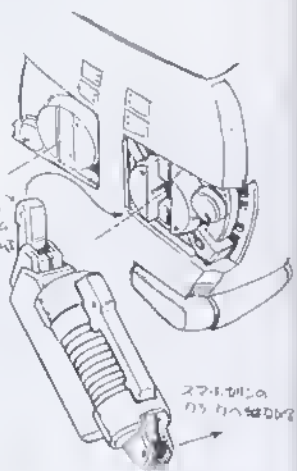
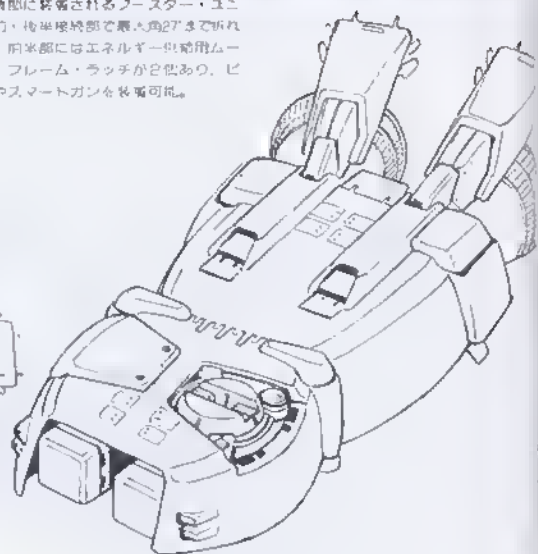
5. 前部と前部のブロックが面一で合わせられ
固定される。前部追加パーツ・ユニットは、バ
ック・バックの中央のラッチと組み合い、G
クルーザーのメイン・フレームを構成する。

このページでは、前ページでユニットの
なり合いで影になって説明し切れていない
分を説明する為、肩・腕・脚などは省略し
てある。

Gクルーザー・モード状態のE×Sの脚
は、1フィールド・ジェネレーター及びコア
ブロックより下方は、MSモード時と全く異
ない。Aパーツの変形は、Gアタッカー変
と異なり、コクピット・ブロックを基準に
前部ブロックが前方に来る様な変形である。



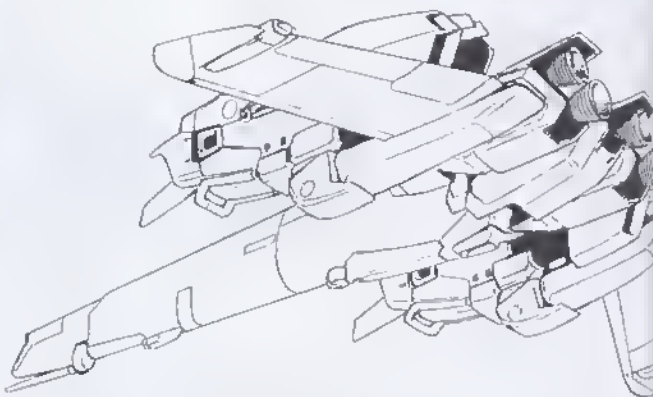
▼脚・胸部に装着されるフースター・ユニット。前・後半接続部で最大角27°まで折れ曲がる。前半部にはエネルギー供給用ムーバブル・フレーム・ラッチが2個あり、ビーム砲やスマートガンも装着可能。



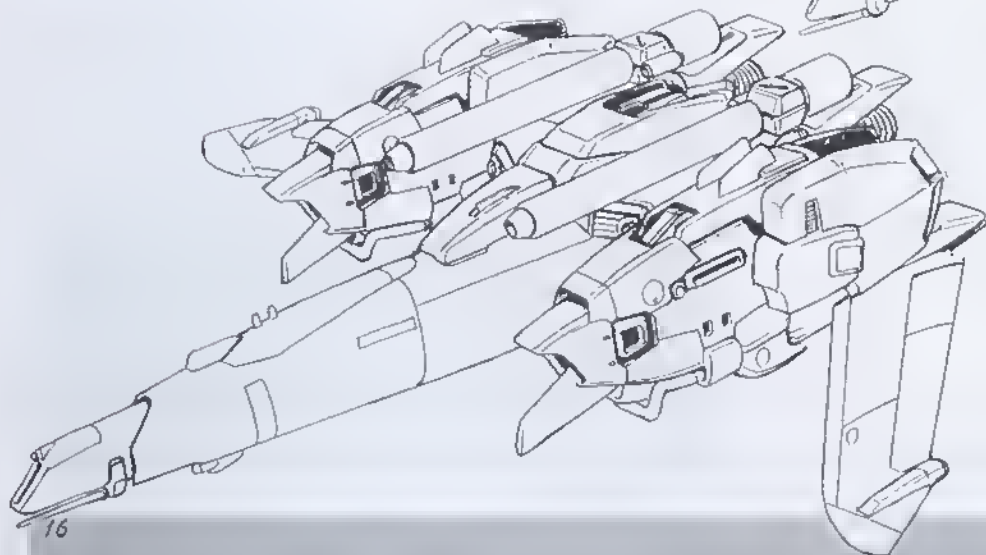
▲Bst型機。Bst型の人型ノズルが頭もさげる。フースター・ユニットの前半部は、そのほとんどがプロペラント。

▶ビーム・スマートガンと、フースター・ユニットの接点をつなぐ、クランク機構。自由度はかなり高い。

G-Attacker, G-Bommer G-Core(FXA-08GB)



◀Aパーツ飛行形態(Gアタッカー)。MSのオール・スターにレーザーに、バルカン砲型を装着すれば、胸部にバルカンが組んでやる事になる。



"S" GUNDAM SEPARATION TRANSFORM

"S"ガンダム分離・変形機構

■Aパーツ(Gアタッカー)変形

① フォーセーサー・ユニットのニア・イッパ
ーが、ブレイク・レーザーと一体化して、ブレイク・
レーザーを発射する。



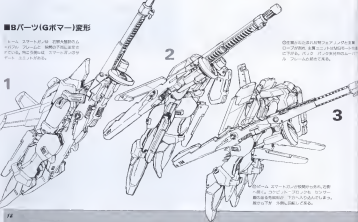
■Cパーツ(Gコア)変形

① Gコア・コア・ユニットは、A・Bパーツと一体化
して、コア・ユニットとして、ブレイク・レーザーを
発射する。



■Bパーツ(Gボマー)変形

① フォーム・ユニットは、ブレイク・レーザーと
一体化して、ブレイク・レーザーを発射する。



② フォーセーサー・ユニットがブレイク・レーザーと
一体化して、ブレイク・レーザーを発射する。

③ フォーセーサー・ユニットはブレイク・レーザーと
一体化して、ブレイク・レーザーを発射する。

② フォーセーサー・ユニットがブレイク・レーザーと
一体化して、ブレイク・レーザーを発射する。

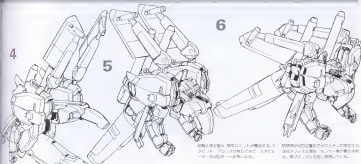
③ フォーセーサー・ユニットはブレイク・レーザーと
一体化して、ブレイク・レーザーを発射する。

② フォーセーサー・ユニットがブレイク・レーザーと
一体化して、ブレイク・レーザーを発射する。

③ フォーセーサー・ユニットはブレイク・レーザーと
一体化して、ブレイク・レーザーを発射する。

② フォーセーサー・ユニットがブレイク・レーザーと
一体化して、ブレイク・レーザーを発射する。

③ フォーセーサー・ユニットはブレイク・レーザーと
一体化して、ブレイク・レーザーを発射する。

[illegible][illegible]

この発売は、
点検から行な
う。他国に
ガンダムは
極めて重要

分離と合併の
違い・関係は特
許に準拠して
よう。



この新フォアハンドが試合でセオリー通りに使われ、ホーム・スウェーデンにもスイング・テクニックの伝播を促す。

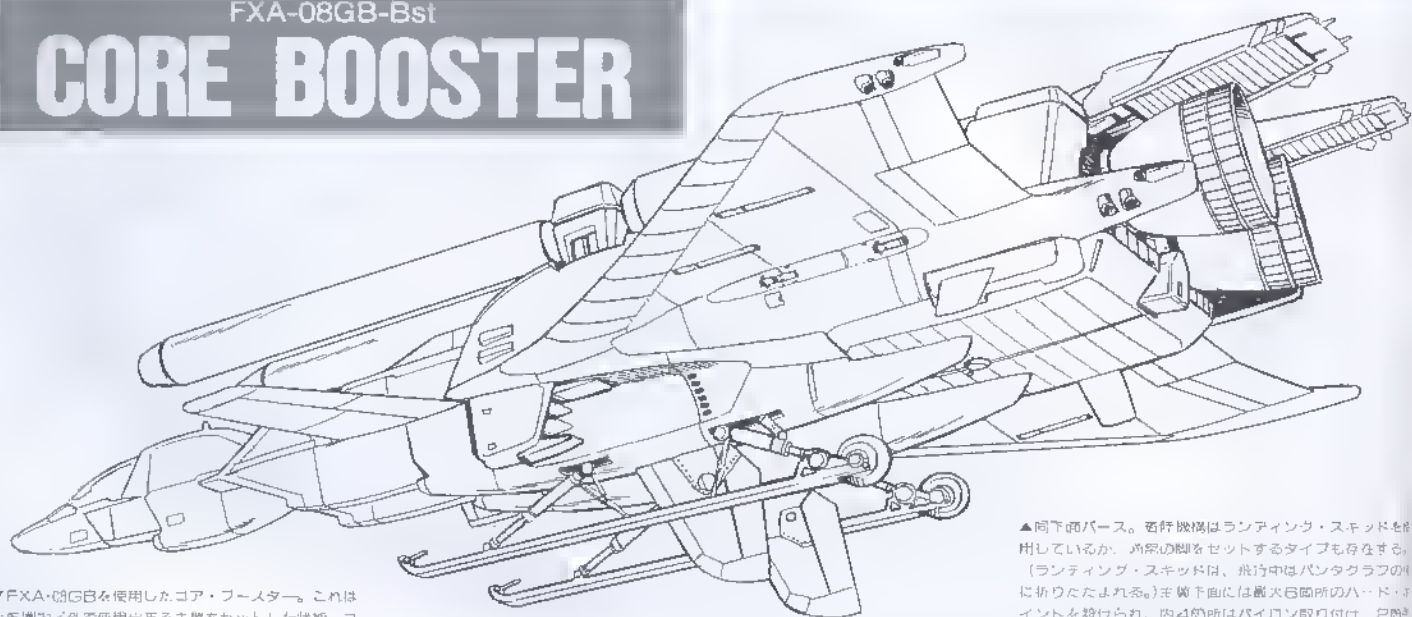


徳川の改革とされているムスリムの教習所を
創設。アフリカが海上半島に入り、彼らは
来る。ロバート・ゴア、タリク・ムスリム
兵隊のヘンリー・タリク・ムスリム、ロバート
兵隊を作る。ムスリムはロバート・ゴアの
アフリカ・アフリカ・アフリカ・アフリカ・

[illegible]

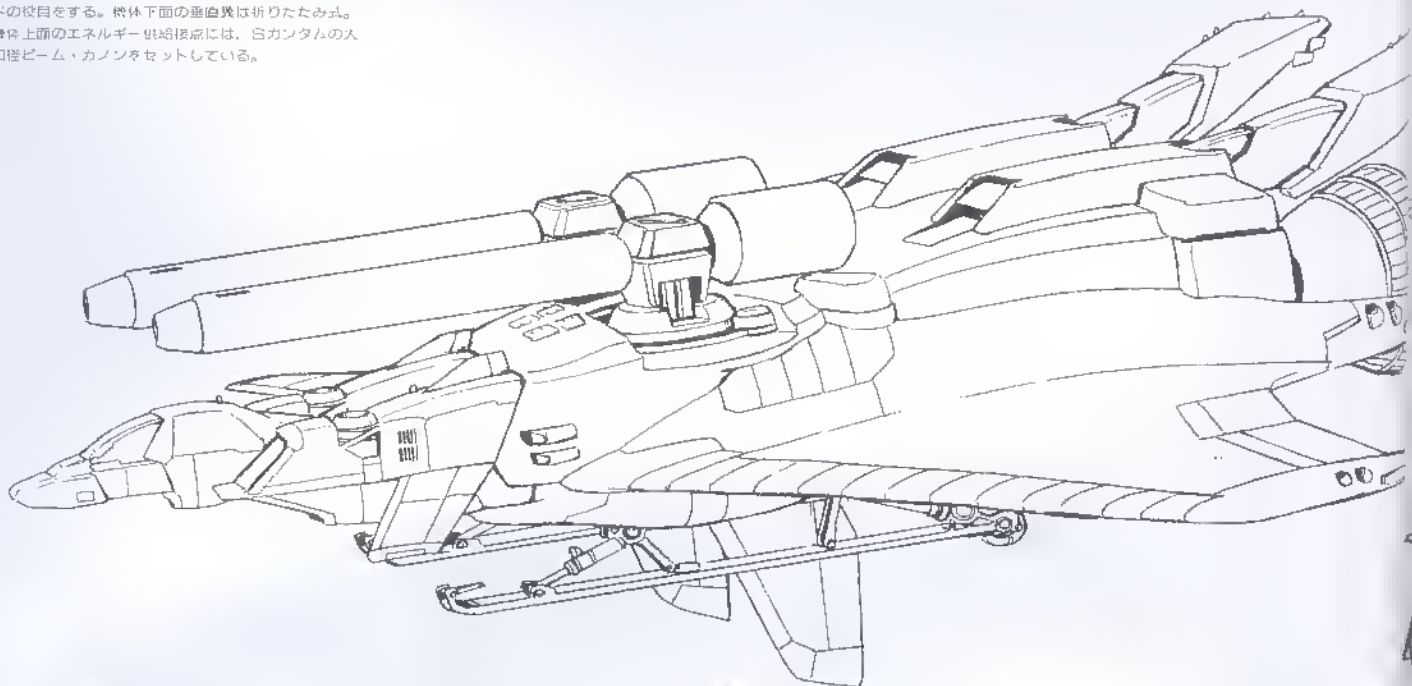
FXA-08GB-Bst

CORE BOOSTER



▼FXA-08GBを使用したコア・ブースター。これは大気圏外で使用出来る主翼をセットした状態。コア・ファイター（Gコア）本体も、前進翼を展開しカーワードの役目をする。機体下面の垂直翼は折りたたみ式。機体上面のエネルギー供給接続には、Sガンダムの入口ビーム・キャノンがセットしている。

▲同下面バース。右側機体はランディング・スキッドを使用しているが、左側の脚をセットするタイプも存在する。（ランディング・スキッドは、飛行中はパンタグラフの4に折りたたまれる。）主翼下面には最大6箇所のハード・ポイントが設けられ、内4箇所はパイロン取り付け。2箇所は半甲冑込み式の弾頭ミサイルをセット出来る。



現在地球連邦軍の航空戦力は、V作戦の脱出用ユニットとして開発されたコア・ブロック・システムと、21世紀末の、高々度軌道兵器技術の融合した、コア・ファイター・シリーズと呼ばれる一連の航空機を主力とした独特の物だ。

これが形作られた一年戦争当時、ジオン公国軍のMSを巻き返す為のMSの開発と生産に集中する為に航空機に充分な力が回らず、又、MSやミノフスキー粒子によって火きく変化した戦略、戦術の、丁度変遷の時期でもあり、変則的な対策に迫られた為、こういった形になった。

コア・ブースター開発は、ジオン軍の地球大陸に対する制空戦力としての航空機の必要性故であり、コア・ファイターを流用するのが性能、コストのバランスが最も適当だと判断されたか

らだった。この旧コア・ブースター（F-7X使用）は予想以上の戦果を挙げ、連邦技術陣を大いに自信づけさせた。

旧大戦終了から7年後、アナハイム・エレクトロニクスで開発されたSガンダムは、オプション・パーツも併せて設計され、MSとしての運用以外に各パーツ別の運用を含め、Gコア（コア・ファイター）を中心とした周辺機材における幅広い戦術システムの実験でもあった。

兵員の脱出システムでもあるGコアは、それだけでも高性能な宇宙／大気圏内戦闘機だが、極端に小さい機体である為に兵器／燃料の搭載量が不足していた。そこで、旧大戦当時のV計画のコア・ファイターの時と同様に、ブースターを装置し、しかもMSのブースター・ユニットのパーツを共通にしてシステムとしての整備性・運用性を

高める事が当初から予定された。

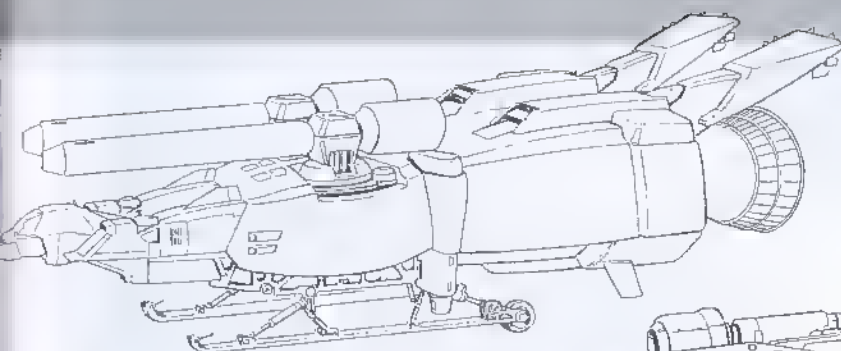
Sガンダムのブースター・ユニットは、前半部が汎用スペースになっており、大抵はプロベラント・スペースとして使用される。コア・ブースターではこのスペース内に、アダプター・ユニットを収納して、Gコアと接続される。アダプター・ユニットは、Gコアとの接続部を先端に持つ他、着陸用スキッド、下方へ延びる垂直翼、プロベラント・タンクが一体になったもので、ブースター・ユニット前半部で下面からすっきり交換される。大気圏内で有効な主翼も、アダプターを介して取り付けられる。主翼の翼端と付根後端に、姿勢制御スラスターを持つ。下面垂直翼は着陸時に折りたたまれる。上面のムーバブル・フレーム・マウント（エネルギー供給接続点）は、ビーム砲等の武装が施され、Sガンダム用のビーム

キャノンはもちろん、他のビーム兵器のマウントも可能となっている。

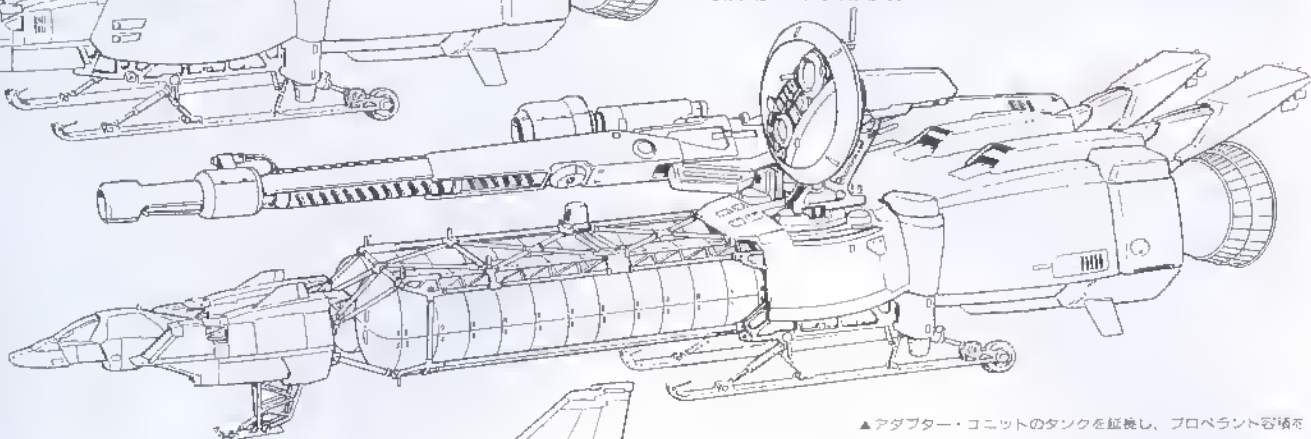
宇宙での場合は、主翼パーツを取り外した状態で使用。アダプター・ユニットのタンクを長くして、プロベラント容積を増やしたタイプもあり、Sガンダム303E（Bst）案などと同様の作戦に使用するプランも考えられている。

SPECIFICATION

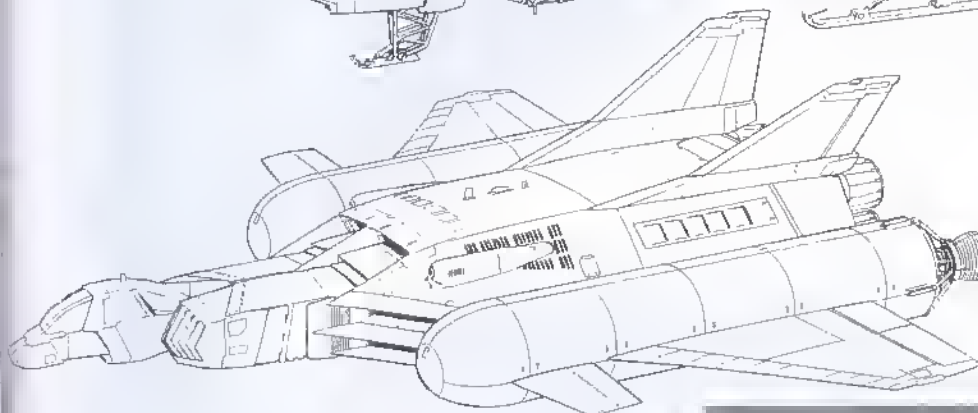
全長：18.03m 翼幅：14.76m
全備重量：27.25t
移動ロケット推力：267,500kg(Max)
×2
固定武装：ミサイル・ランチャー×4
備考：ムーバブル・フレーム基盤×2
ハードポイント×6



◀大気圏外にその仕様を限定し、主翼を取り外したタイプ。スラスターは数ヶ所搭載されているが、低コストなのが魅力。

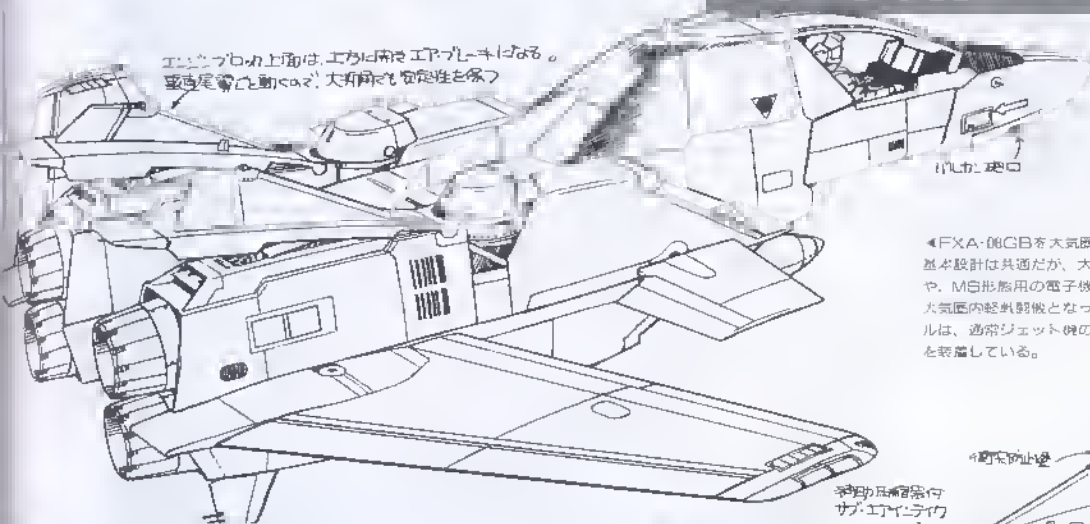


▲アダプター・ユニットのタンクを延長し、プロペラント容積を増やしたエクステンディッド・タイプ。長時間ミッションはばで、機体上面のエネルギー供給接続には、ビーム・スマートガンとデイスク・レドーム・システムを共に配する事もある。



◀FF-X7を使用した、一年戦争当時使用された旧コア・ブースター。メカ・カノン2門を有し、機体下面にはウェポン・ベイを持つ。
(based design: Kunro Onigawara)

FF-08GB G-CORE VARIATION

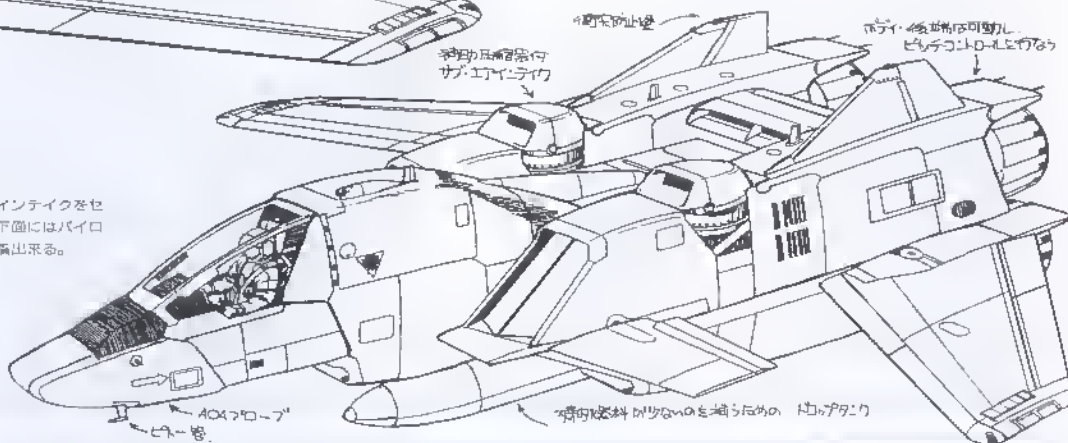


エンジンブロック上面は、エンジン房をエア・ブレイクにする。垂直尾翼を動かせる。大気圏でも安定性を保つ

ハシカ・砲口

◀FXA-08GBを大気圏内仕様としたFF-08GB。基本設計は共通だが、大気圏外用の生命維持装置や、MS形態用の電子機器を取り外した軽量化した大気圏内軽装機となっている。機体後方のノズルは、通常ジェット機の様な先導りの可変ノズルを装着している。

▶機体上面には、サブのエア・インテイクをセットしており、又、機体ブロック下面にはパイロンを介してドロップ・タンクを装備出来る。



40mm防弾壁

サグ・エンジン

パイロン・後部は可動式。ビーム・コントロール

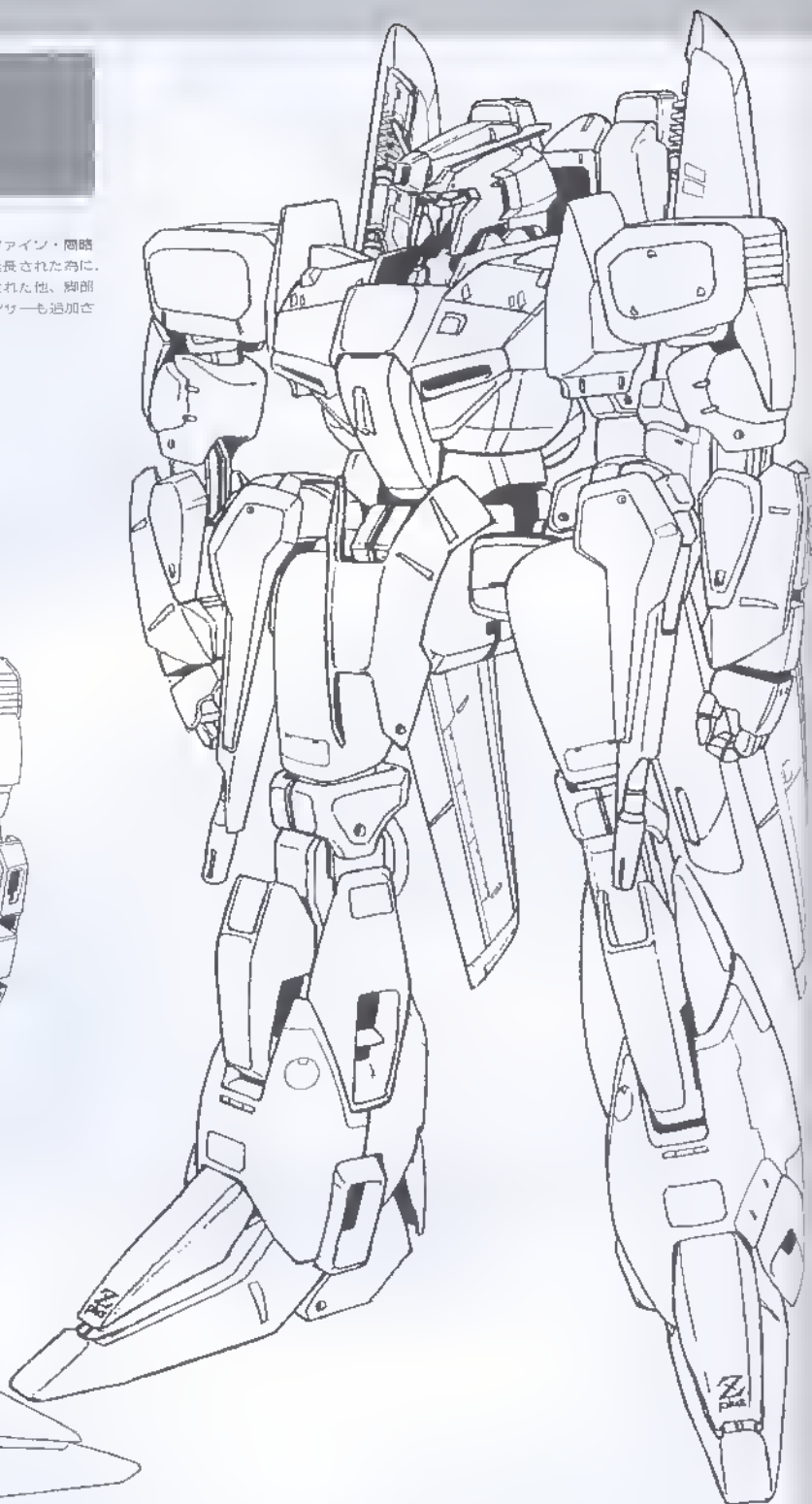
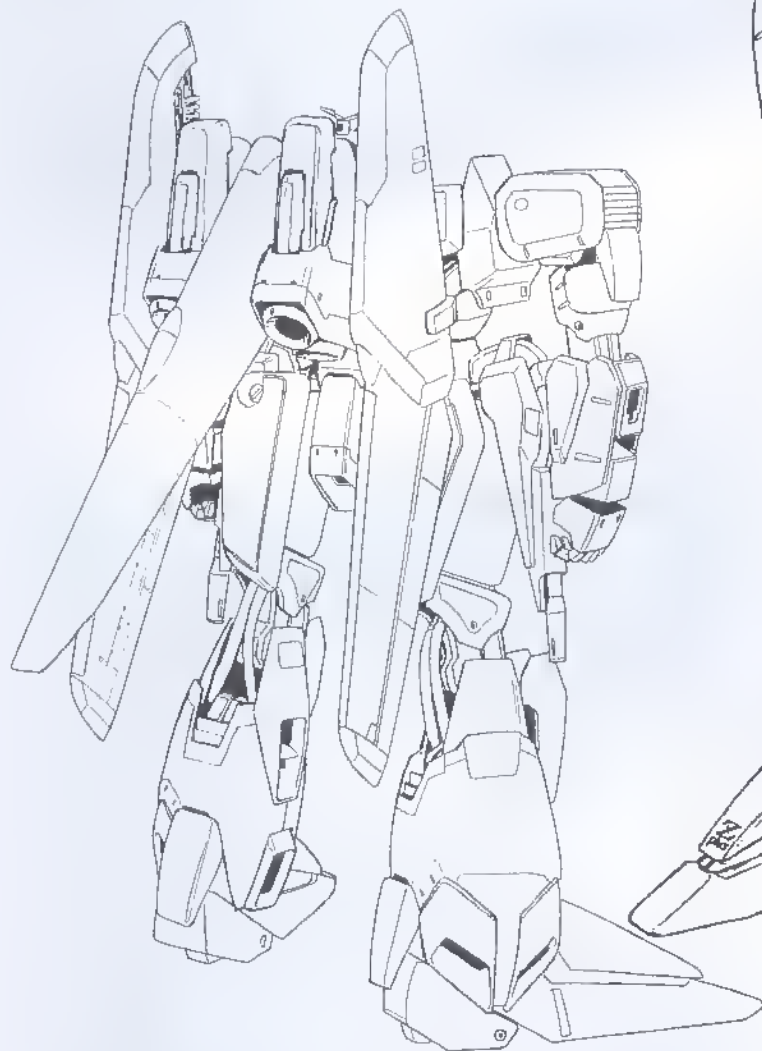
40mm防弾壁
パイロン

可変燃料・ガス・パイロンのための、パイロン

MSZ-006CI Z plus

▶プロト機と比して、各面がリファイン・簡略化されている。後頭部が大幅に延長された為、バルカン砲の収容弾数が80%UPされた他、脚部にはチャフ・フレア、デイスペンサーも追加されている。

▼同C1型リア・VIEW、フライング・アーチャーはV字翼の物とされ、ウイング・バインダーに装着される。又、スタビレーターとウイング・バインダーの間には、バック・バックが追加されている。



MSZ-006、と《セータ》ガンダムは、アナハイム・エレクトロニクスの意欲作で、特別なオプション無しに大気圏への再突入を可能とするウェイブ・ライダー（以下WR）への変形が可能な初めてのMSだった。しかし、複雑な上に高価故、とても大量に配備出来る性質のものでは無かった。

しかし、WRモードの有効性に気付いたカラバが、再突入用では無く、大気圏内長距離飛行用の可変MSに再設計して、Z plusとして少数が生産された。これがA1型で宇宙では運用出来

ないものの、地球上ではカラバによって大変有効に使用された。そこで、大気圏内専用で作られたZ plusを、今度は再び宇宙用として再々設計する計画が進められた。ここで出来たのがC1型で、真空中での冷却・生命維持用の装置を追加し、エンジン、プロペラント容量も改善され、ウイング・バインダーとテール、スタビレーターの間に、小型の熱核ジェットを4基納めたバック・バックを装備したタイプである。

武装は、A1型で開発されたムーバブル・フレーム支持のビーム・カノン

が、左右の大腿部に1門ずつ装備されている。これは、近年発達したムーバブル・フレームをビーム砲に直結して、エネルギー供給から射撃コントロールまで、MSの腕を使わずに操作可能なシステムである。両腕はそれ以外の目的に使用できるので、オプション兵器が有効に活用出来る。

C1型のオプションとして代表的なのは、ビーム・スマートガンだ。携行したままWRに変形可能な装備で、一方の腕のラッチにムーバブル・フレーム結合してコントロールし、もう一方

の腕で収納式グリップを保持する。長距離射撃が可能な大口徑ビーム砲であり、専用の同軸式ディスク・レドームの働きによってアウト・レンジからの狙撃にも高い性能を発揮する。

細かいセッティング手続きを行なう必要があるが再突入は一応可能で、プロペラント・タンクの増加によって月面降下 戦闘・一月上空への上昇のミッションも可能とする。高級MSではあるが、トランスフォーマブルMSとして考えれば比較的天価で、特殊な局面では大いに活躍した機体である。

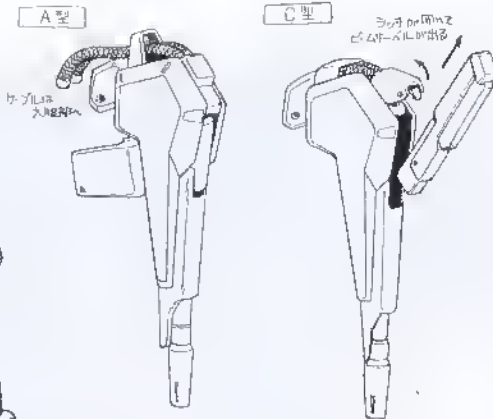
▶ビーム・スマートガンに装備した□1型ウェイク・ライター・モード。機体右側には、ディスク・レドーム・システムも装備される。スマートガン系のみ。その全長は極めて長い。

▲機体部分に各種センサーを内蔵した、標準型軍用サブ・ユニット。すでにプロト型の特な“シールド”とは呼べない。となった。

▶A1型の派生機として、特にハイ・メガ・カノンに配したタイプのA1型。ほぼ、データ収録用のテスト改修機と言っても良い。ローレ・アウト後のA1型から6機が改修された。が、3機の武装配備の他は、結核としてパーツ交換用に分解され、細かい一生を終えている。

▶ビーム・スマートガンにセットされる、ディスク・レドーム・システム。その形状は空気抵抗が大きい為、大気圏外のみでの仕様となる。

▼A1型のフロント・スカート。□1型の初期生産ブロックは、この物をそのまま使用していた。



▲A1型と□1型の、それぞれの大脚部ビーム・カノン。A1型の物はエネルギー供給用ケーブルがWR時空気抵抗になる為、□1型はその点を大幅に改良してある。

SPECIFICATION

[MSモード]
全高：22.11m 頭頂高：19.86m
本体重量：36.18t 全備重量：77.04t
[WRモード/標準装備時]
全長：24.90m 最大全幅：23.54m
[WRモード/ビーム・スマートガン装備時]
全長：35.00m 全備重量：86.77t
パワージェネレーター出力：2.070kw
移動用ロケット推力：18,600kg×4
12,400kg×4
姿勢制御バーニア：日基

センサー有効半径：[標準装備時] 17,000m
[ビーム・スマートガン装備時] 21,000m
装甲材質：ガンダリウム7コンポジット
固定武装：頭部60mmバルカン×2
大脚部ビーム・カノン×2
(出力14MW)
ビーム・サーベル×2
(出力0.9MW)
オプション：ビーム・スマートガン
(出力50MW)

▲大気圏内仕様機のA1型。外観はC1型と大差はない。

Zplus C1 TRANSFORM

Zplus C1型 変型機構

Zplusは、プロト008型(いわゆるZガンダム)の変形機構を簡略化した物、と言える。背面にセットしたウィング・バインダーは、肩ブロックと同一ブロック化した事により、剛性面での不安も減ったうえ、トランスフォームも

より滑らかな物となった。プロト機よりもトランスフォーム自体の信頼性が向上した最大の要因は、ムーバブル・フレーム自体の性能がプロト機とは比較にならない程向上している点であろう。



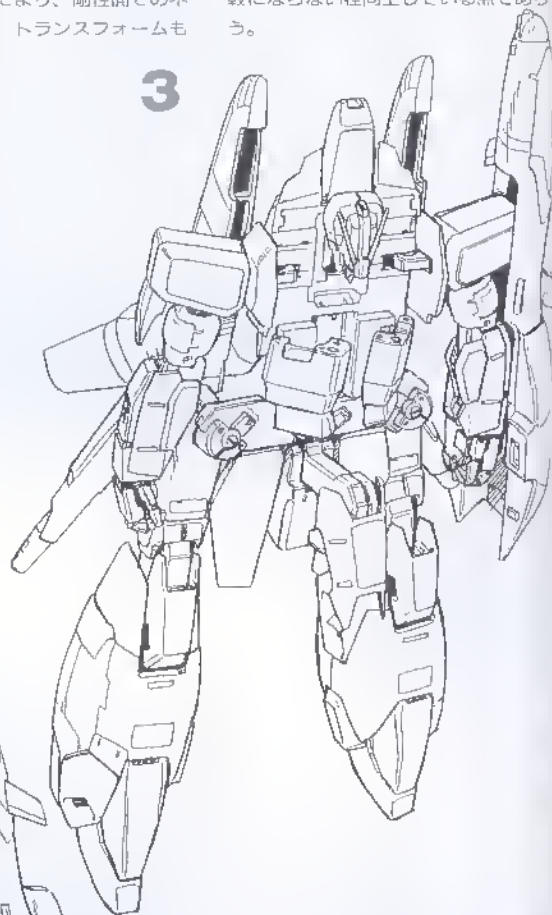
①Zplus C1型MSモード。左図には、標準型サブ・ユニットを装着しているが、ビーム・スマートカン装機時でも、トランスフォーム自体に変化は無い。

②WRモード変形に突入。まず、頭部ユニットが少しだけ下がり、ストップする。腕間のムーバブル・フレーム・ユニットを中心から2つに割れて展開し始める。爪先のフェアリングが下方に降りて、足首とフィットする。

A 中央前方に突き出しているのは、スカート基部になるムーバブル・フレーム。

B 肩カバーを取り外している状態。MSモード状態なので、腕間ムーバブル・フレームが閉じられている。

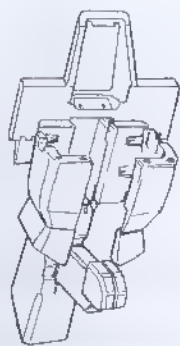
2



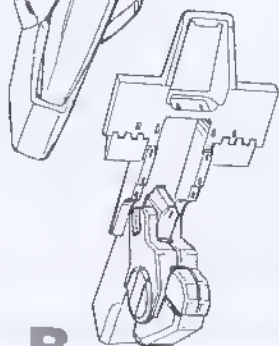
③左腕に装着したサブ(サポート)・ユニットがWRモード用に延びる。頭部ユニットが下方に向くのと同時に、腕部ブロックが上方へはね上がる。(コクピット・ブロックも可動し、肩・腕部ブロックと配一になっている。)肩カバーが閉じて来て、同時に腕間ムーバブル・フレームが左右共完全に開ききる。

☆パーツをずと取り去った。Zplusの肩は基本フレーム。この部分は、A、C、D各型共通である。

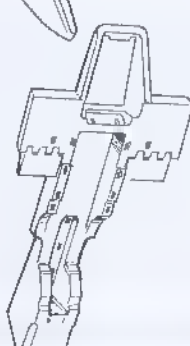
□腕間ムーバブル・フレームが開かれ、WRモード位置になるという状態。腕部ブロックも上方に展開され、変形図④の時点までこうなっている。(肩カバーは、背面のパーツだけ描いてある。)



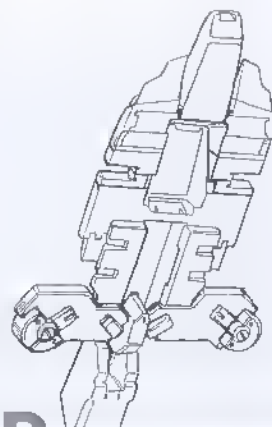
A



B



C



D

5. ウィング・バインダーが液体と水平な位置に来る。機は左右にチルトを許す。タブ・ユニットがWRロード位置で固定される。あとは、ウィング・バインダーのムーバブル・フレームが折れば、WRロード状態となる。

と鋼カバーが閉じた状態。肩ブロック裏面がたたまれる。図では省略しているが、例と同じWRモード位置になって固定される。

Gファンク・バインダーのグローブと、そのムーバブル・フレームをええとろ。室形印刷からサブ・モニットを取り外した状態。

4

5

6

E

F

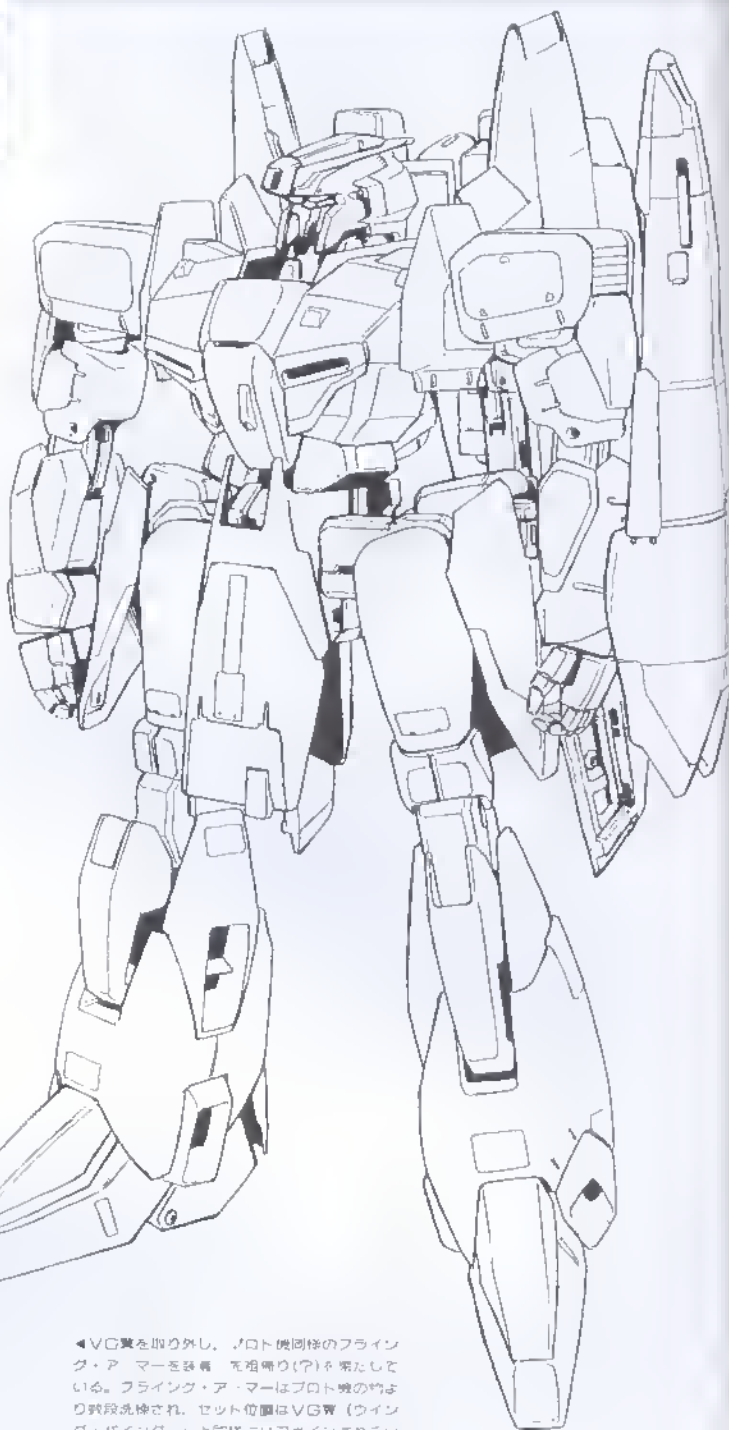
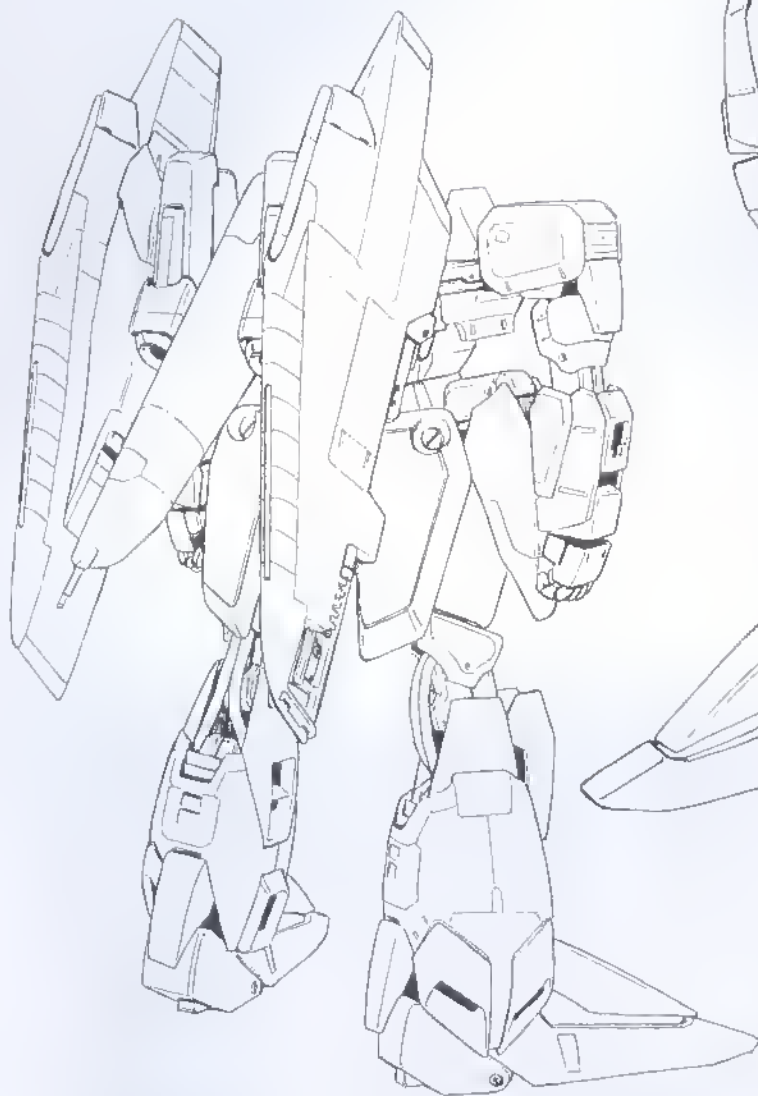
G

Н

MSZ-006C4

Z plus

▶基本的には宇宙用C1型と共通部分が多い。WRモードを重視し、肩・腕部・「ロケット・フット」はより堅実な形の「型」が採用されている。基部用サブ・ユニットは「通常型」と同じく腕・肘部に搭載される。このサブ・ユニットで使用する場合は上腕部に41型の材料を取る。主脚部・ビーム・ガンは取り外され、腕部はフェアリングが付き、



◀VW翼を取り外し、プロト機同様のフライング・アーマーを装着（字）を素子している。フライング・アーマーはプロト機の物より形状が複雑で、セット位置はVW翼（ウイング・バインダー）と同様にリファインされている。ショック・ウェイブを形成するのに剛性的に無理があった3段展開式フライング・アーマーは、共通型のみ回収収納式にリファインされている場合もある。また、テール・スタビレーターもC1型と比べて小型の物がセットされている。

Z plusは「MSとしての完成度が高く、ガンダム・タイプとしては珍らしくある程度まとまった数が生産された。中でもC型は宇宙用MS-WRのシステムに柔軟性があり、幾つかのバリエーションが作られた。

Z plusの特徴であるウイング・バインダーは、MS・MA両モードで有効に使われるが、大気圏上層での機動にはプロトZのフライング・アーマー型のバインダーに劣った。Z plusのVW翼は大気圏内では低空から高高度まで良

好な機動比を持つが、大気圏上層部を極超音速で飛行する際、大きな主翼には大変な抗力が掛かってしまう。これは、ルタカラバが地上での展開を企図するために設計したバインダーを流用したため、こういった領域の飛行性能に無理が生じたのだ。

C4型は低軌道〜大気圏上層を守護範囲とする目的で、逆V字型の正面形の厚く、大きな後退角を持った小さな主翼のWRIになる様に再設計された機体だ。（この形状を本系ウェイブ・ライダ

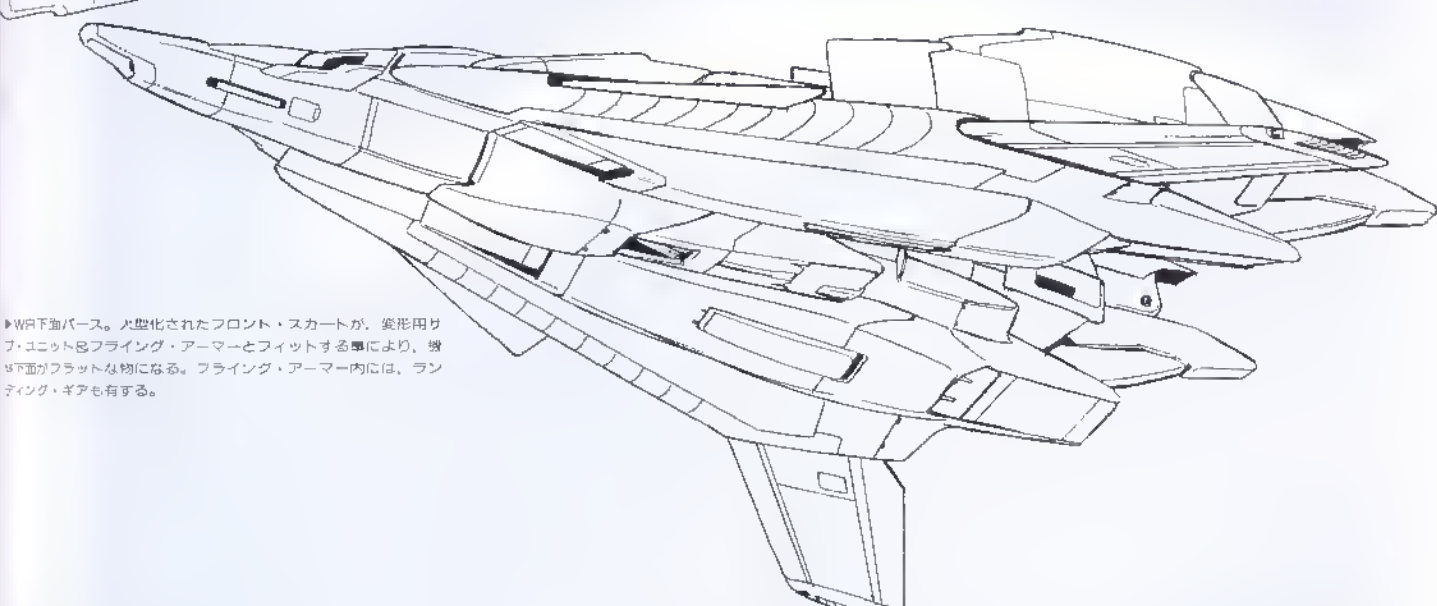
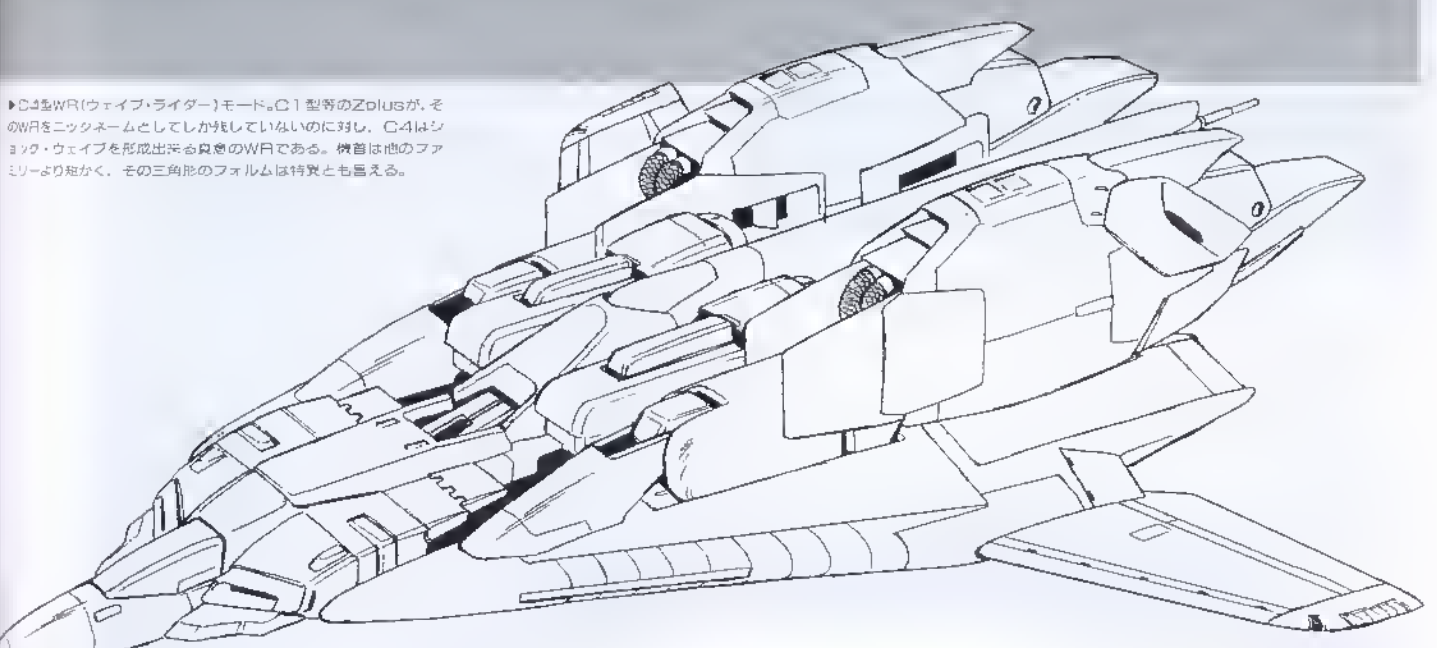
ーと呼んでいた。）

通常の機体では、大気圏突入などの際、マッハ20以上の超音速で発生する衝撃波に包まれてしまう。しかも、この時大気は高温に熱され電離してしまうので、機体はブラックアウト状態になってしまう。しかし、C4のWRはこの衝撃波を機体下面に集中させるため、電離した大気に覆われる事もなく、また抗力の一部を推力として取り出すので、この領域の飛行条件に適している。尚大脳部のビーム・カノンも撤

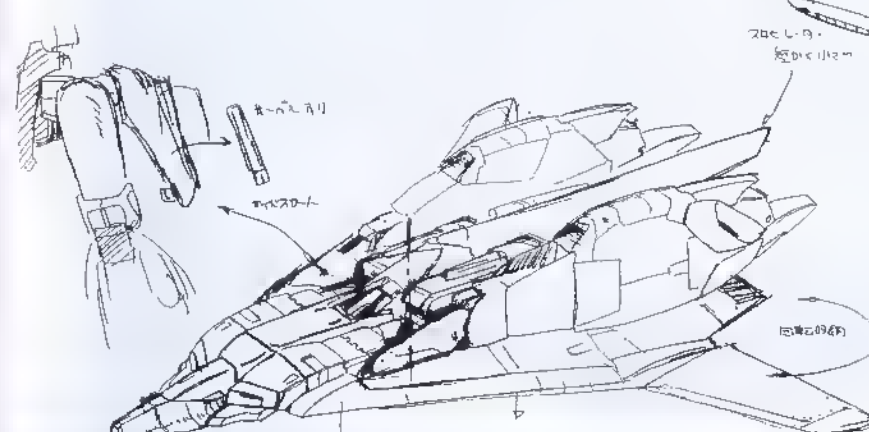
去され、機首になる飛行用サブ・ユニット先端に1門装備される。大腿部には零流用のフェアリングが付けられ、MS時にはサイド・スカートとなる。ここにはビーム・サーベルが1本収納されている。

C4型はWRの優れた飛行性能を生かして、大気圏ターンを利用した低軌道戦闘や、敵の再突入時の奇襲攻撃に活躍して大きな戦果を収めた。

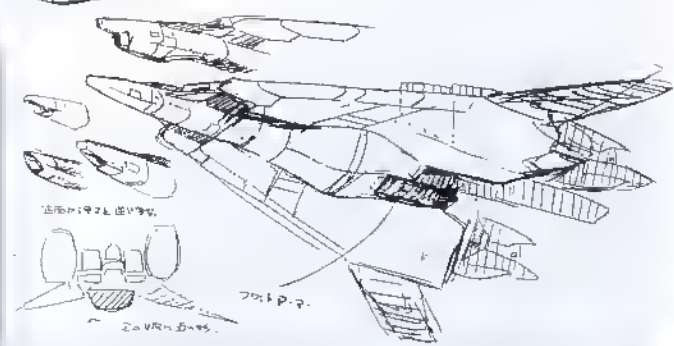
▶C4はWR(ウェイブ・ライダー)モード。C1型等のZplusが、そのWRをニックネームとしてしか持っていないのに対し、C4はショック・ウェイブを形成出来る真意のWRである。機首は他のファミリーより短かく、その三角形のフォルムは特異とも言える。



▶WR下廻バース。火壘化されたフロント・スカートが、変形用サブ・ユニットとフライング・アーマーとフィットする事により、機体下面がフラットな物になる。フライング・アーマー内には、ランディング・ギアも有する。



◀▼機体製作用に描かれた第一機。"ウルトラ(ホーク1号)のβ号に足・腕・腕部を付けたかんじ" という指定書きが読み取れる。この時点ですべてに基本形のフォルムは完成している。



SPECIFICATION

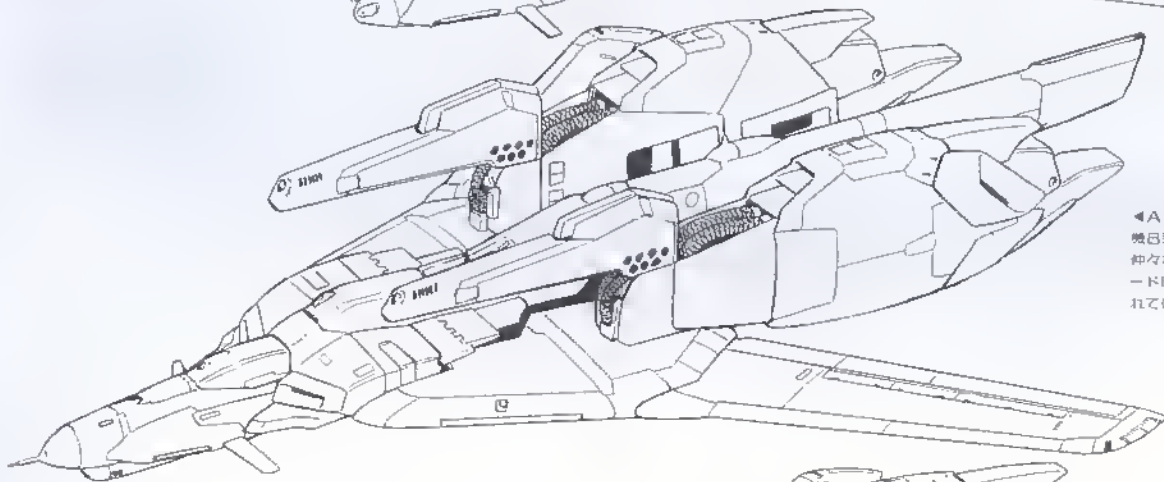
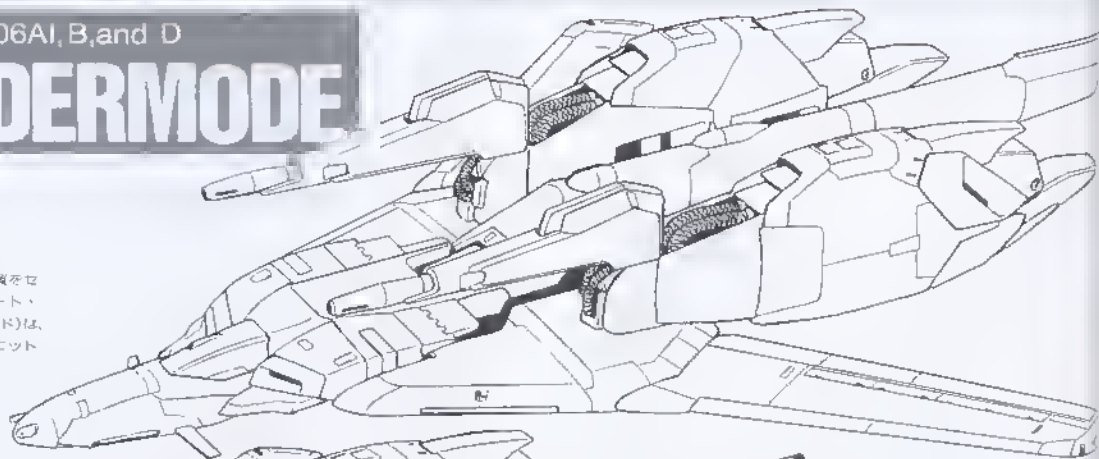
(MSモード)
全高：22.03m 頭頂高：19.88m
(WRモード)
全長：24.64m 最大全幅：19.58m
本体重量：32.66t 全備重量：84.15t
パワージェネレーター出力：2,770kW
移動用ロケット推力：18,600kg×4
12,400kg×4

姿勢制御バーニア：12基
センサー有効半径：16,600m
装甲材質：ガンダリウムαコンポジット
固定武装：頭部60mmバルカン×2
ビーム・サーベル×2(出力0.9MW)
変形用サブ・ユニット・ビーム・カノン
(出力14MW)

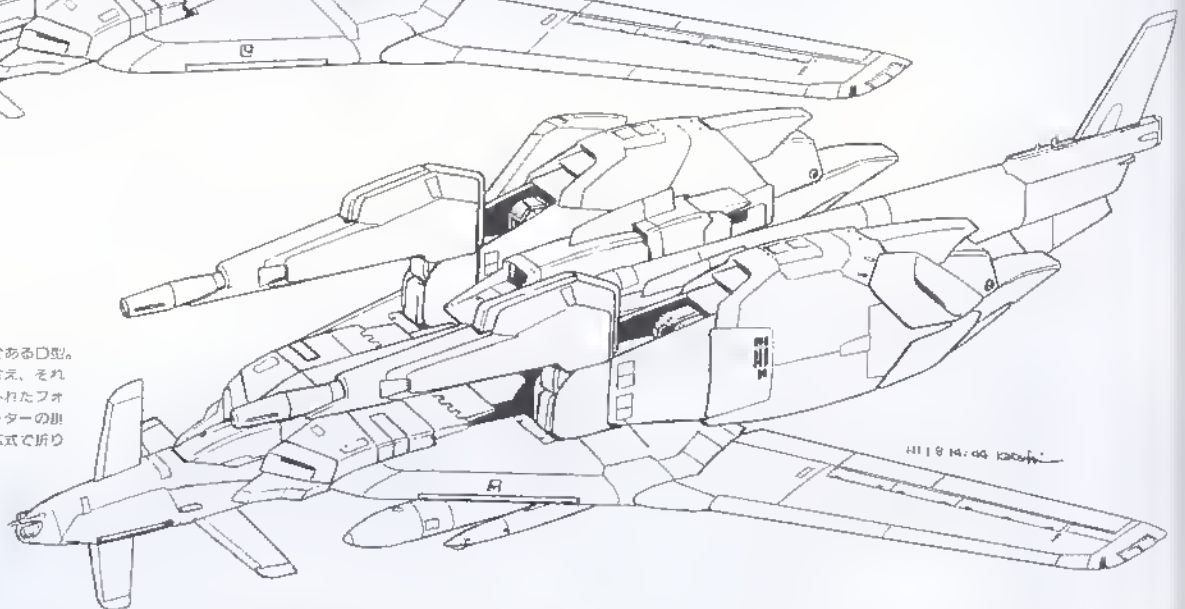
MSZ-006A1, B, and D

WAVE-RIDERMODE

▶プロト機の変形機構を全面的に生かし、VGMをセッ
トしたA1型。プロト機では単なる変形サポート、
パーツであった機首パーツ(MS形態でのシールド)は、
名機センサー等を組み込んだ革新的なサブ・ユニット
となっている。



◀A1型のベースに製作された、TMS練習
機B型。当然2人乗りの複座となっており、
様々な奇抜なファームと化した。又、MSモ
ード時に現れる前部も、2人乗り用に改装さ
れている。



▶Zplusシリーズ中、最も高級機であるD型。
WRモードを優先させた機体とも考え、それ
故MSモードはA型以上に人型を外れたファ
ームを有する。テール・スタビレーターの掛
着フィンに、MSモード時には回転式で折り
たたまれる。

006系の飛行形態は、VGM(可変後
退翼)のZplusも含め全てがウェイブ
ライダー(以下WRと記す)と称されて
いるが、これは最初の試作機であった
Zガンダムの飛行形態が、大気圏突入
時の飛行に優れるWR型という特殊な
設計であった為、その名残りが習慣に
なったものである。

Zガンダム本来のWR型というのは、
逆V字型の正面形とクサビ型の平面形
をした飛行体で、超音速飛行で発生す
る衝撃波~ショック・ウェイブ(空
気の圧縮波)を機体の下面に集中させ、
それに波乗りする様なスタイルで飛行
する。WRというネーミングも、ここ
から来ている。

従って、ZガンダムのWRは、超~
極超音速の高温、高圧に耐える様な機
体設計だった。ところが、ZplusA1

型のWRは、大気圏内専用で作られて
いる上に、マッハ1前後でしか飛行し
ないので、TMSの割にはかなりコス
トを下げる事が出来た。

主翼はフライング・アーモアから、
ウィング・バインダーのVGMに換え
られ、低空での飛行性や、離着陸距離、
航続距離が大きく改善された。このV
GMは、MS形態ではMSN-00100
"百式"と同様にAMBAC(アンパッ
ク)に使用し、宇宙用のC1型でも採
用され有効な働きを示した。

Zplusを最初に採用したのはカラバ
であったが、Zplusはカラバにとって
初のTMSでもあった為、パイロット
養成の為にTMS練習機が必要だった。
これがB型で、A型をベースに、リニ
ア・シートと全天候モニターをもう
一組組み込んだ。パイロット訓練

には、地上シミュレーターと組み合わ
せて使用される。

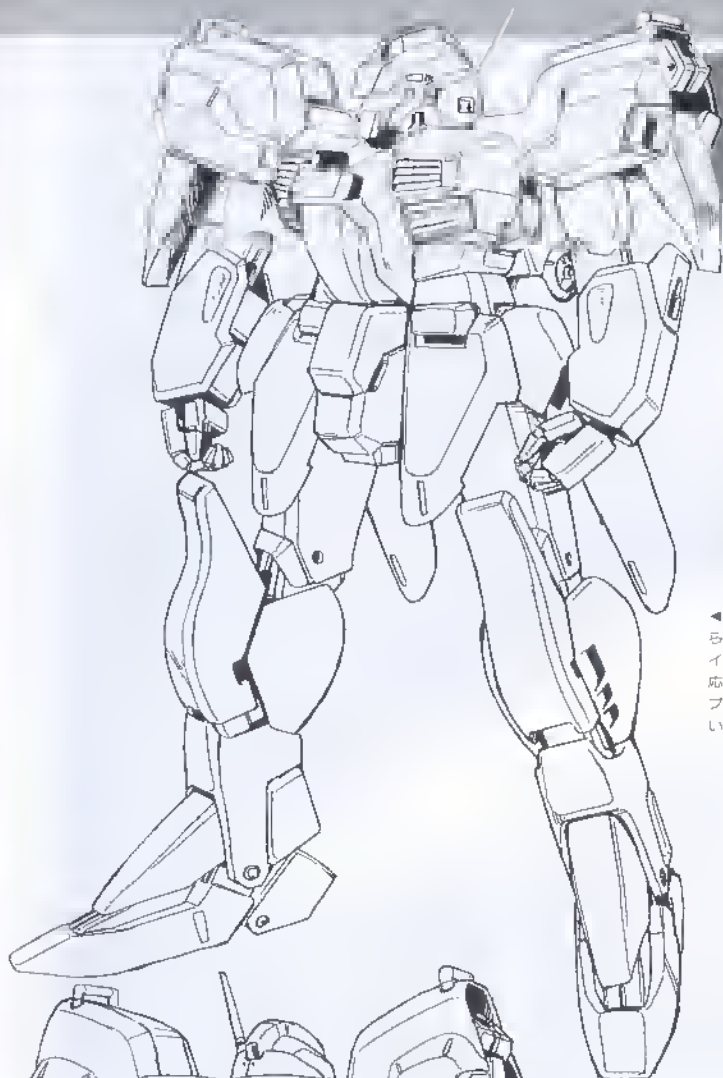
A型の開発にあたっての主眼は、M
Sに飛行能力を加えるという事だった。
MSは行動範囲の狭い兵器で、スラス
ターを使った跳躍位なら可能だが、何
百km離れた地点へ自力で攻撃に行く
様な真似の出来る機体は、Zplusが温
生するまで皆無に等しかった。これら
により開発当時のA1型が存在意義は
大変大きかった事がわかるが、TMS
の開発が盛んになってくると、WR形
態には単に目的地までの移動の手段と
してだけでなく、空中戦を想定した運
動性や機動性など航空機としても高度
な能力が要求される様になった。A型
の設計ではWRの空中戦など仮定され
ていなかった為、操縦性も比推力も一
般の戦闘機には及ばなかった。そこで、

WRの性能を戦闘機並に高めたD型が
開発される事になった。

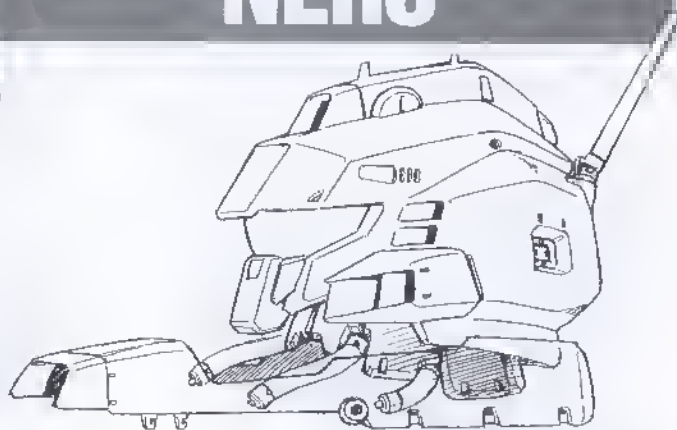
D型はWRの機首に付く水平フィン
が強化され、垂直フィンも機首とスタ
ビレーター後端に追加しており、各機
翼と主翼、主翼クローブの面積が増し
ている。更にA型には無かったバック
・バックが設けられ、ここに新たに外
装ファンジェット・エンジン2基が収
められた。その他にも空気を抵抗を減ら
す為に各部がリファインされ、火器制
御システムやフライト・コントロール
用のコンピューターなども改良されて
いる。その結果D型は、Zplusシリー
ズ中最も高級になったが(EWAC機
であるE型はのぞく)、ガンダム・タイ
プの高性能MSでありながら一級の戦
闘機の能力を合わせ持つ、最もバラン
スの良いTMSになったと言える。

MSA-007

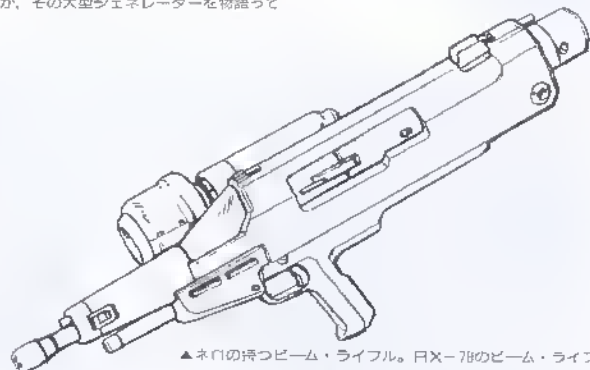
NERO



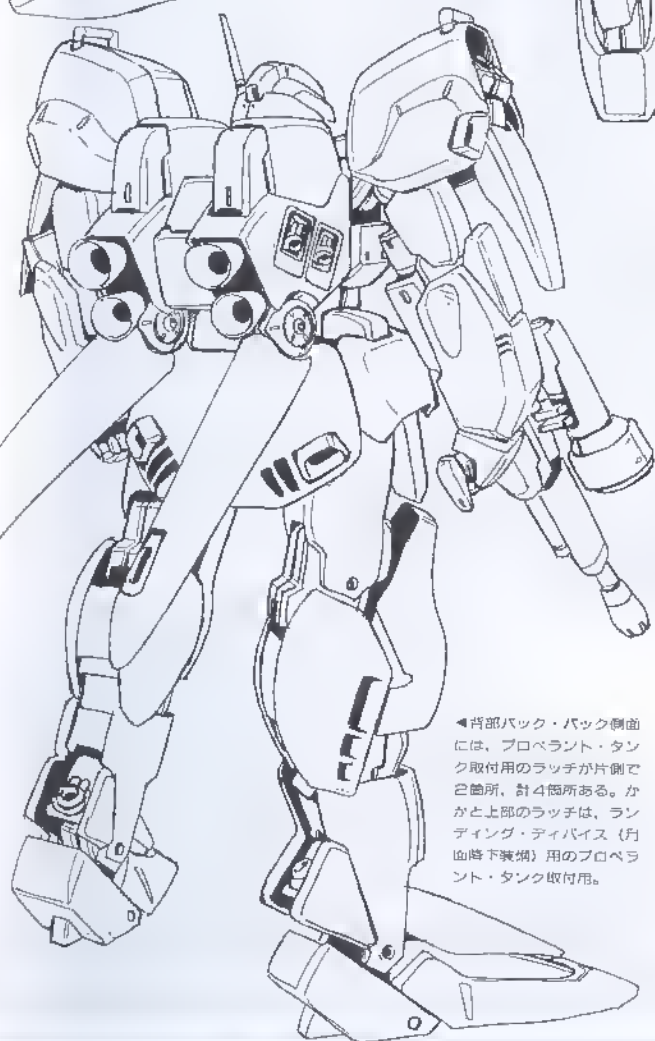
◀Sガンダムの量産型と言える、ネロ。肩口から顔をのぞかせるムーバブル・フレームは、バインダー装着可能な他、数々のオプションに対応出来る規格となっている。胸部グクのダブル化が、その大型ジェネレーターを物語っている。



▲ネロ頭部U形機。量産型の顔は、バルカンを基本的にしたため、カバーが装着されている。耳部分の凹部ラッチに、バルカン・ポッドを装着する。



▲ネロの持つビーム・ライフル。RX-78のビーム・ライフルに近い形状を持つ。右側面に装着されるセンサーは、Sガンダムのビーム・スマートガンと同一型。



◀背部バック・バック側面には、プロベラント・タンク取付用のラッチが片側で2箇所、計4箇所ある。なかかと上部のラッチは、ランディング・デバイス（月面降下装置）用のプロベラント・タンク取付用。

戦後の連邦製量産型MSの開発には、主に2つの流れがある。ひとつは一年戦争後ジオンから得られた技術を継承した「ザクードムーゲルググ」系のジオン型MS。もうひとつは、一年戦争で大戦果をあげた連邦製高性能MS「ガンダム」の簡易型GM系MSである。この2系統は互いに技術的影響を与え合いながらも、2つの異なる設計思想として現在まで流れている。

戦後、アナハイム・エレクトロニクスがガンダムのコードネームをそのまま踏襲して、ギリシア文字を冠した数々のアナハイム・ガンダムを生み出した。時代時代の最先端技術を投入したこれらのアナハイム・ガンダムは、斬新なアイディア（変形やバインダー・システム等）を盛り込みつつも、MSとしては格闘性能を重視した偏りの少ないMSを目指しているのが特徴。ザク——系MSが、大量配備を前提に、「しなやかに時代に合わせた新術を取り入れていくか」という思想であるのに対して、GM系では、「高性能だが高級高価な実験機であるアナハイム・ガンダムをベースに、簡略化して量産機にまとめあげていく」スタイルをとる。

ネロの設計には一年戦争以来、目覚ましい進歩を遂げたガンダム系から得

られた多くのデータが使用されている。一年戦争後、連邦では疲弊した兵力を整えるため、GMⅡやハイザックなどの廉価で手堅いMSが主力であったし、グリプス戦争中は次世代MSの試行錯誤に追われていたため、量産機に充分な技術のフィードバックが出来たのは久しぶりの事であった。

ネロは（イオタ）ガンダムの下半身、λ（ラムダ）ガンダムの上半身の設計を合わせて比較的高級な量産機である。肩口にはムーバブル・フレームを利用したバインダー等を装着可能で、チューニング次第では更に上のクラスのMSに匹敵する。こういったポテンシャルの高さが、ガンダム・ベースのGM系MSの長所と言える。

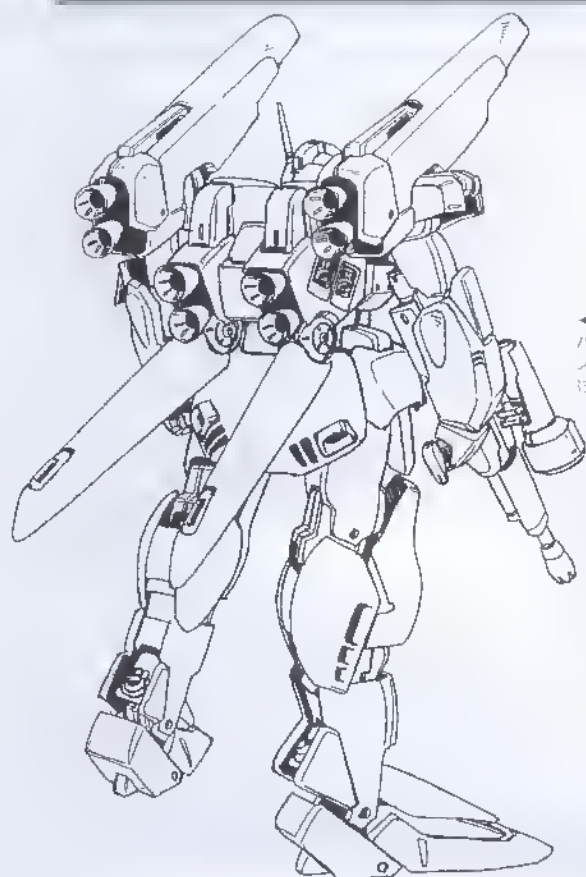
SPECIFICATION

全高：20.20m 頭頂高：19.02m
 本体重量：34.1t 全備重量：60.5t
 パワージェネレーター出力：1,660kw
 移動用ロケット推力：10,200kg×4
 姿勢制御バーニア：8基
 センサー有効半径：12,000m
 装甲材質：ガンダリウム・コンボジット
 固定武装：ビーム・サーベル×2
 （出力0.9MW）

MSA-007T

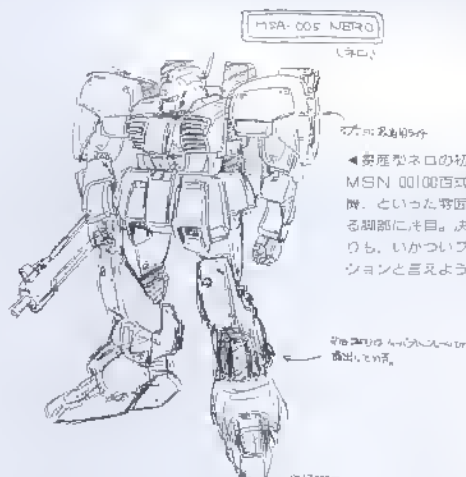
NERO(Trainer TYPE)

▼左腕を外して各部のバランスが図れる様、
描かれた。ネロ・トレーナーのサイドVIEW。
バインダーはムーバブル・フレーム接合の作
態で、かなり自由度がある。



◀同トレーナー型リアVIEW。この特徴に
バインダーを固定すると、バックパックの
ノズルとバインダーのノズルの向きが、飛
行方向と同一線上になる。

▼トレーナー型の元となった、バイン
ダー装備型のネロ。先端にビーム・
カノンが装備するが、あまりにも高
級機然とした為、決定稿の様に変
更された。



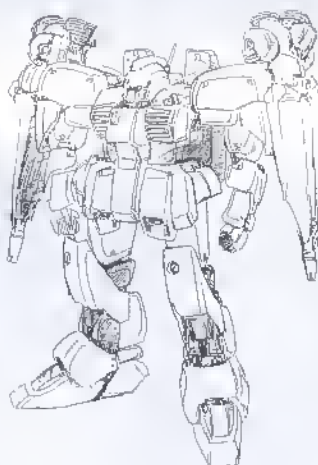
MSA-005 NERO

標準型

右腕に光束砲

◀専産型ネロの初期稿。
MSN 001000式の最盛
期、といった雰囲気がある
脚部にも目。決定稿より
も、いかついプロポー
ションと云えよう。

右腕の光束砲を
固定している。



T型とはtrainer(訓練者・調教師)
のTで、異機間戦闘訓練の必要性か
ら、戦技教導団や、MS戦隊の指揮官
用の訓練機として開発された。

ネロは、ガンダムとガンダムの設
計を応用した量産機だが、出力の割に
軽重で運動性が良く量産機の中では比
較的高性能だ。そこで肩にバインダー
を装着し、機体をチューニングしてト
レーナーに仕立てることにした。

姿勢制御バーニアの付いているこれ
迄の肩ブロックは取り去られ、バイン
ダーと干渉しない小型の肩アーマーが
新造された。バインダーは肩関節と胸
ブロックを中継するフレームを延長し

て取り付けられる。この部分はネロの
設計当初から将来のこうした性能拡張
を見越して造られたハード・ポイント
で、充分な剛性と高い自由度を持って
いる。

新設計されたバインダーは比較的小
型で、バック・バックと同じ熱核ロケ
ット・エンジンが2基ずつ搭載され、
前半部はプロペラント・スペースにな
っている。その他の武器などは搭載し
ていないコンパクトな設計だが、これ
は実戦参加を主眼としている訳ではな
いので、行動時間を少々犠牲にしても
運動性を高めたかったからだ。その結
果バック・バックの2本のスタビレー

ダーと肩バインダーによるAMBAC
で、それまで肩ブロックのバーニアで
行なった180°ロール反転は半分以下に時
間短縮出来る様になった。

わずかの質量の増加に対して推力は
倍増したため瞬間加速も大きく、腕の
良いパイロットであればかなりの高性
能を引き出せ、ネロ・ベースでも、教
官パイロットが搭乗したT型は、優秀
なアグレッション機として当初の要求以
上の機体となった。

パイロット訓練用には最適で、多く
のMS場でパイロットの純度を高める
のに貢献している。

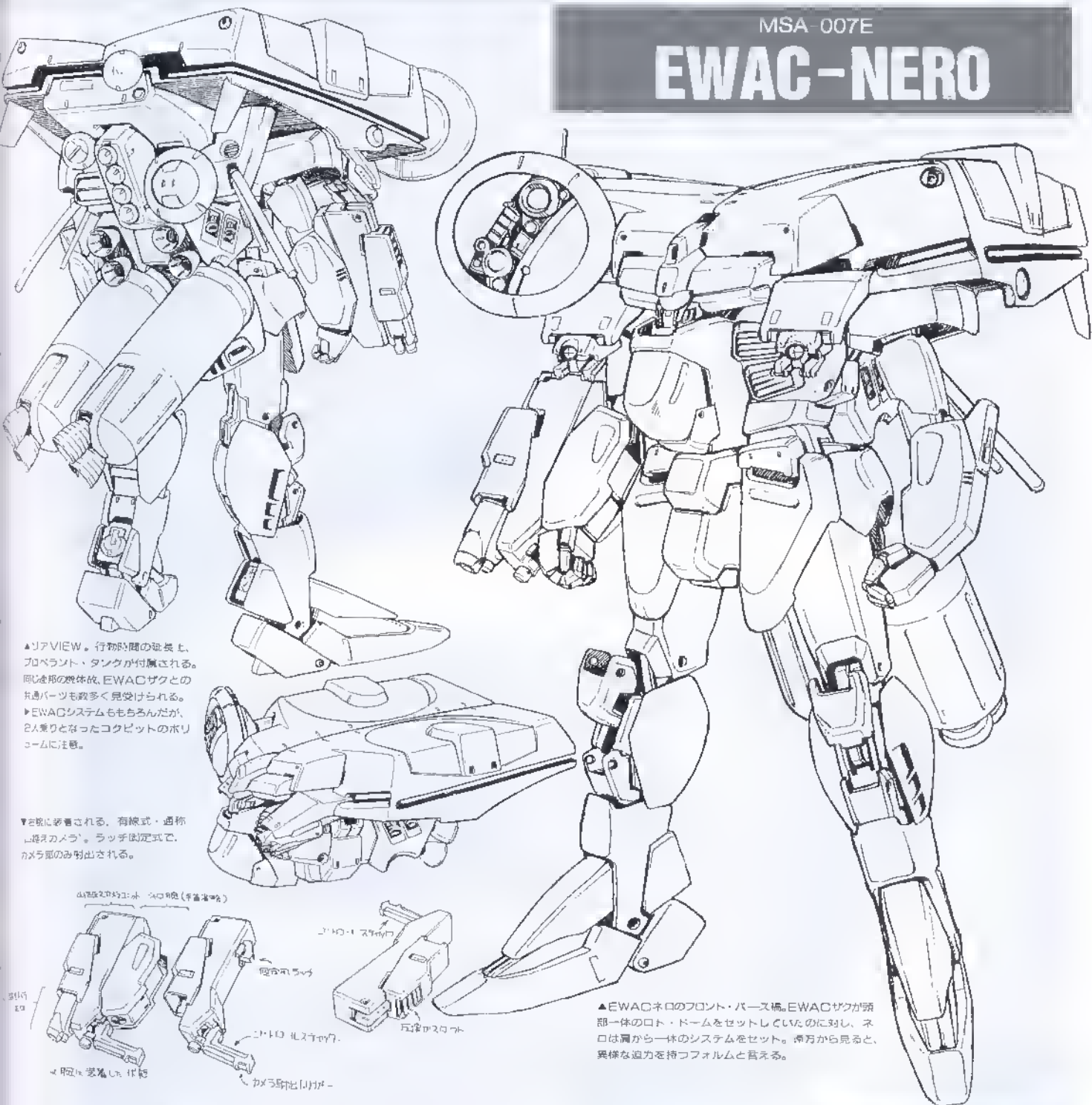
SPECIFICATION

全高：20.88m 頭頂高：19.02m
本体重量：38.2t 全機重量：61.70t
パワージェネレーター出力：1,650kw
移動用ロケット推力：10,200kg×4
6,400kg×4
(バインダー)

姿勢制御バーニア：8基
センサー有効半径：12,000m
装甲材質：ガンダリウム・コンボジット
固定武装：60mmバルカン×2
ビーム・サーベル×2
(出力0.9MW)

MSA-007E

EWAC-NERO



▲リアVIEW。行動時間の延長も、プロベラント・タンクが付属される。同じ造形の機体故、EWACザクとの共通パーツも数多く見受けられる。
▶EWACシステムももちろんだが、2人乗りとなったコックピットのポリゴームに注目。

▼右腕に着用される、有線式・通称「路スカメラ」。ラッチ固定式で、カメラ部のみ射出される。

右腕に装着される有線式・通称「路スカメラ」

EWAC-1システム

固定式ラッチ

EWAC-1システム

固定式ラッチ

EWAC-1システム

固定式ラッチ

▲EWACネロのフロント・ベース機。EWACザクが頭部一体のロト・ドームをセットしていたのに対し、ネロは肩から一体のシステムをセット。遠方から見ると、異様な迫力を持つフォルムと言える。

EWACネロは、早期警戒用MSである。ミノフスキー粒子が作るフィールドは、電波として使われる波長域の電磁波を、著しく減衰させる。この時代にレーダー索敵は必要十分であるとは言えないが、クラナダ条件でミノフスキー粒子の戦術散布が禁止された為に、粒子密度の充分低い空域ではレーダーによる索敵、捜索は有効である。

MSA-007Eをベースに作られた本機は、レーダーアンテナを収納した巨大な頭部と、データプロセッサや通信装置を持つ専用バックパック、パイロットとオペレーターの2名が搭乗するための大型化したコックピット・ブロックなど

が、大きな特徴だ。

頭部には、長距離用のレーダー・アンテナと敵味方識別用アンテナが内部に、正面にマルチ・センサーがあり、パッシブな情報収集も行なわれる。

これらの情報は、全てデジタル処理され、レーザーと電波信号で母艦のCIC（コンバット・インフォメーション・センター）にリアルタイムで送信される。更に無線による通信が不可能な場合など、背部のデータ・ポッドに情報を記録して射出し、回収させる。またRPV（無人探察機）や有線式山越えカメラも備えており、必要に応じて使い分ける。

EWACザクに比較して、ベースとなっているMSの性能が良い分、運用性、生存性に優れる上、乗員が2人になった為、オペレーターは縦横に煩わされず警戒任務に専念出来る。

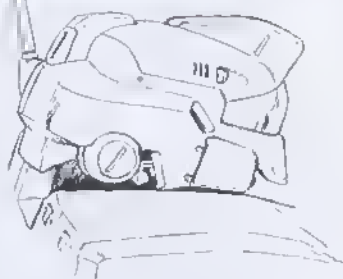
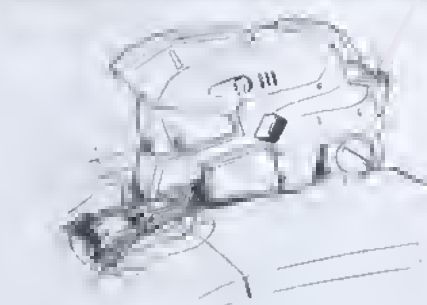
またEWAC用として任務の性質上、作戦行動時間は非常に長く、増加プロベラント・タンクが追加されている。

EWAC機は母艦CICを中心とした、EWACシステムの構成要素のひとつであり、CICや、他のMSと連携し、システムティックに運用されることによって真価が発揮される。

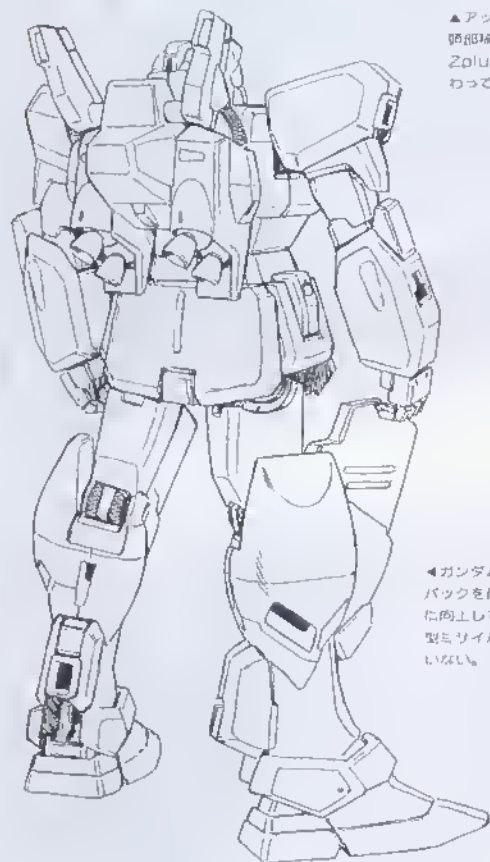
SPECIFICATION

全高：22.03m 頭頂高：21.32m
本体重量：43.6t 全機重量79.2t
パワージェネレーター出力：1.650kw
移動用ロケット推力：10,200kg×4
姿勢制御用バーニア：8基
センサー有効半径：6,250,000m
装甲材質：ガンダリウム・コンポジット
固定武装：――

RGM-86R NOUVEL GMIII



▲アップ・デイト最新編である、頭部編。いわゆるハンチケル的な、Zplusイネロ系の雰囲気も多少加わっている。



▶各種ウェポンをギッシリと装着したフロント・バース。通常型GMIIIとの大絶大な相違点は、胸部ダブル・ダクトと、新設計の顔面。

◀ガンダムMk.IIと同型のバック・バックを配した為、機体は大幅に向上している。(脚では肩・腕部大型ミサイル・ランチャーは装着していない)



GM(ジム)とは、旧大戦中に地球連邦軍がRX-78ガンダムの簡易専座型として開発した機体である。旧大戦終了後、元々予算上の問題から工程を簡略化していた出力面の欠点を改良し、さらにリニア・シート・システムを導入、装甲・センサー強化を施したマイナーチェンジ・ヴァージョンを、GMIIと称した。しかし、グリプス戦争勃発時のU.C.0087年時にはすでに完全に劣化し切った機体となっており、主に支援用MSとしてのみ使用される事となり、ティターンズではマラサイが、エゥーゴではネモがその立場を担ってしまっていた。

そして、この老朽化した機体を再び近代化して戦線に復帰させたのが、GMIII計画である。GMIIは基本的にGMのマイナーチェンジに留まったが、GMIIIでは本格的な改良化によって、

GMIII自体に大きな特性を持たせた。これは、機体各所に専用のミサイル兵器を多数装備出来る様に、一部装甲材質、センサー等を大幅に改善、加えてバック・バック等機体の目撃強をガンダムMk.IIと同等の物に換装し、最終に見合う機動UPを実現させた。これによりGMIIIは支援用MSとして確立し、生産ラインに集められた。

このGMIIIは、既成のGMIIから改修出来る規定を持つが、純粋にGMIIIとして新設計・生産された機体に関しては、区別のためにヌーベルGMIIIと呼ばれた。このヌーベルGMIIIは、GMIIよりも強力なジェネレーターを搭載し、それに伴わない胸部ダクトが増設、計4個になった為、外観から一発で判別出来る。顔面も、バルカンの給弾方向とセンサー強化を施した新設計の物がセットされた。これによりヌーベ

ルGMIIIは、GMIIIより数段統合面でも優れた機体となっている。言わば、ガンダムMk.IIの簡易量産型とも称せる機体とまで性能は向上し、別系統で同じくガンダムMk.II系量産型として生まれたバーザムと、対称的な機体と言えるだろう。

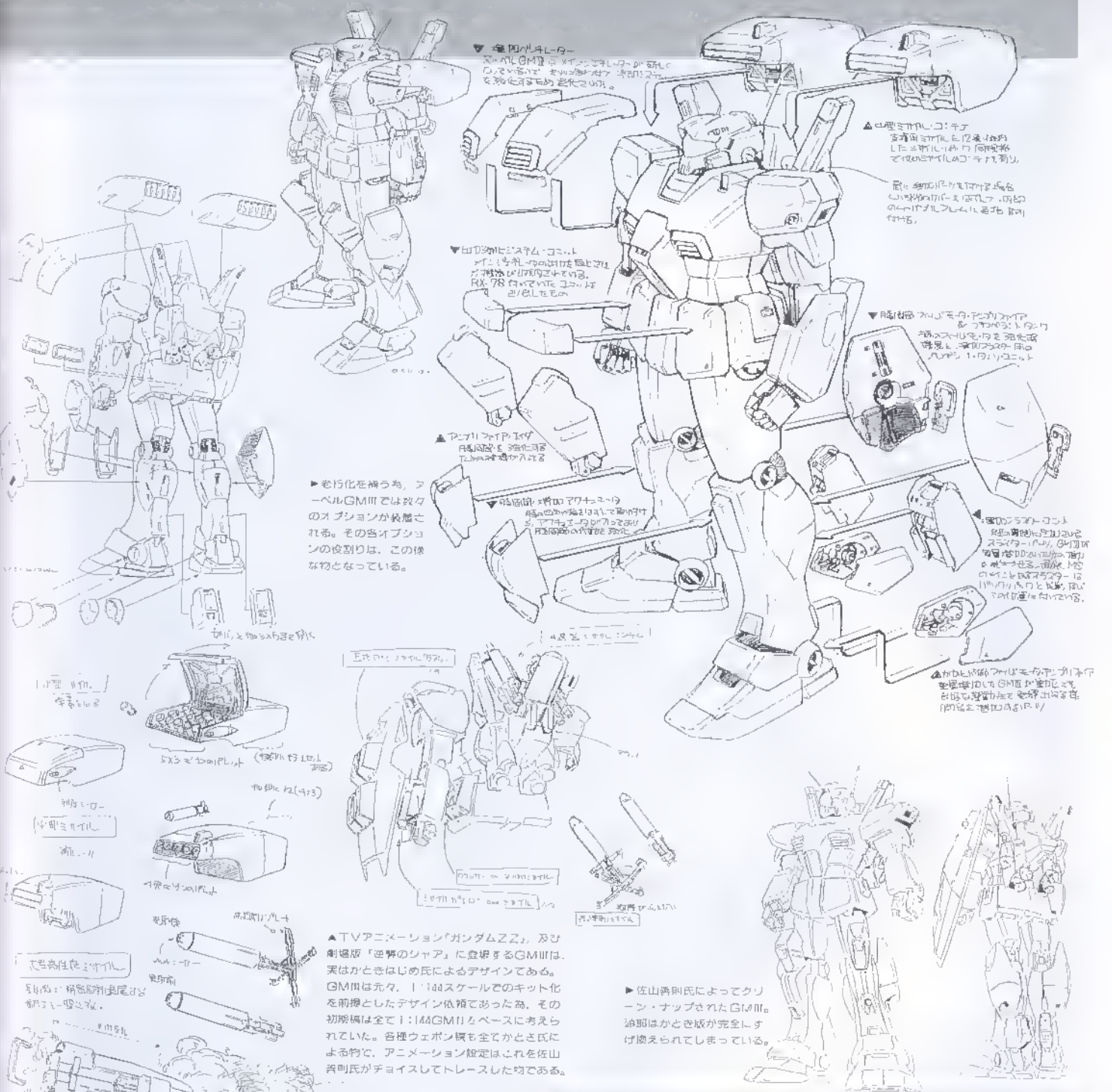
又、エゥーゴにとつての誤算は、ネモのコストパフォーマンスの悪さであった。グリプス戦争終了後には、ネモは

その生産ラインを閉じられ、またもこのヌーベルGMIIIが主生産機となっている。尚、後期生産分のヌーベルGMIIIはコストダウンの為、ジェネレーターをネモと同型の物を搭載し、再び汎用機としても活躍している。この後期生産分は、U.C.0093年近くまでルナ・ツー等で主力機として配備し続けられた。GM誕生から15年、設計基準であったRX-78の優秀さの見本でもある。

SPECIFICATION

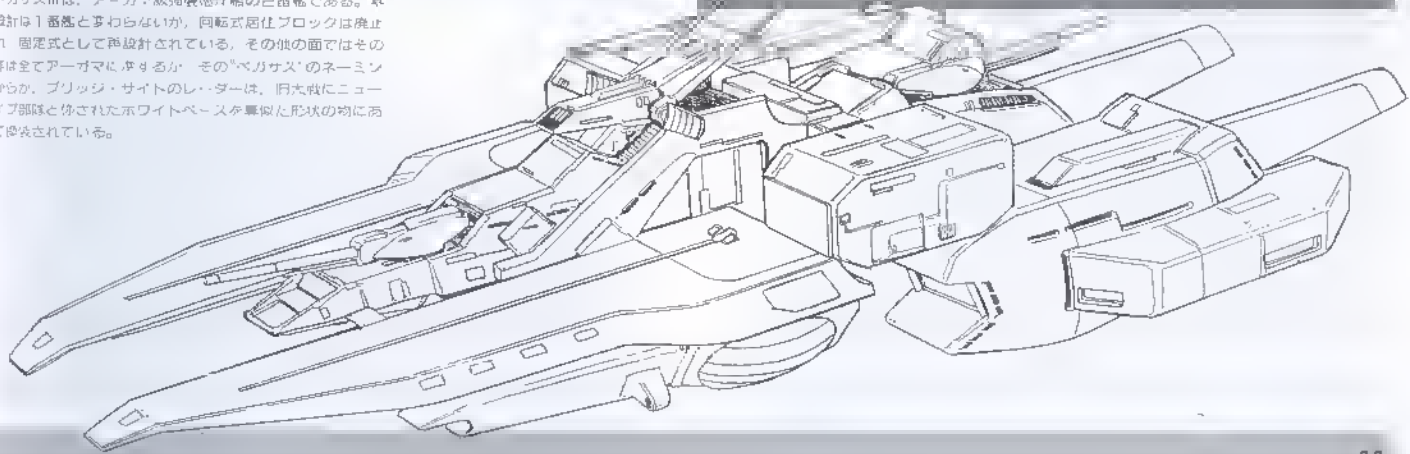
全高：18.60m 顔面高：18.42m
本体重量：42.30t 全備重量：68.22t
パワージェネレーター出力：1.620KW
移動用ロケット推力：20,300kg×4
姿勢制御バーニア：10基
センサー有効半径：10,900m

装甲材質：チタン合金セラミックス複合材
+ガンダリウム・コンボジット
固定武装：60mmバルカン×2
ビーム・サーベル×2
(出力0.9MW)



SPACE ASSULT CRUISER PEGASUS III

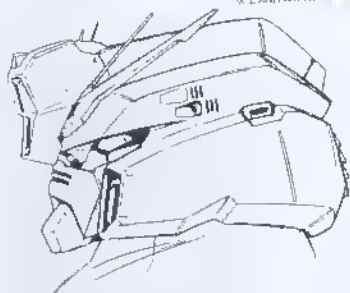
トバゲス川は、アマガマ級海軍巡洋艦の旧艦格である。東
部設計は「番付とまわらないが、回航式居住ブロックは廃止
して 固定式と再設計されている、その面の面ではその
仕様はまたアマガマに準ずるか」その「バグス」のネーミ
ンから、ブリッジ・サイトのレ・ダーは、旧大戦にニュー
タイプ部隊と偽されたホワイトペー・ヌ集団に所状の拘にあ
てと偽装されている。



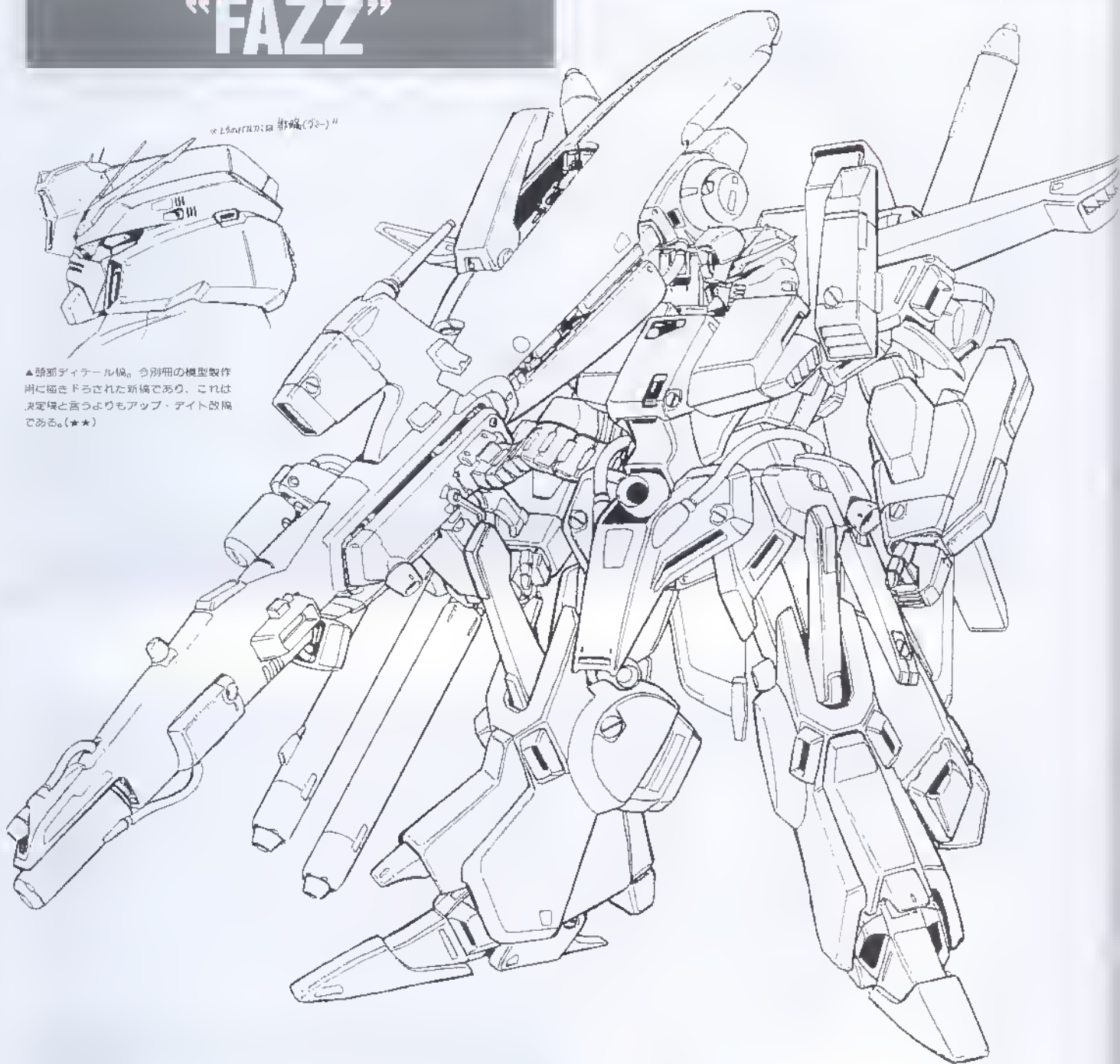
FA-010-A "FAZZ"

▼FAZZ(ファッツ) 前面バース機。一見してわかるフルアーマーZガンダムとの相違点は、頭部の形状のみと云ってよい。

※上から(左から)頭部機体(右側)は



▲頭部ディテール編。今別冊の機体製作用に描き下ろされた新稿であり、これは決定稿と言うよりもアップ・デイト改稿である。(★★)



アナハイム・エレクトロニクスの白番目のガンダム(θガンダム)として開発されていたZガンダムは"変形" "合体" をする第4世代MSのはりであった。しかし、設計思想としては極めて大出力・大火力指向の高いMSであり、その設計の際には変形・合体機構を犠牲にしてまで装甲の強化になる増加パーツが考案されていた。俗に"フルアーマー"と呼ばれるシステムだが、試験段階でそのフルアーマー・システムの評価を行う為に試作されたのが、FAZZ(ファッツ)である。

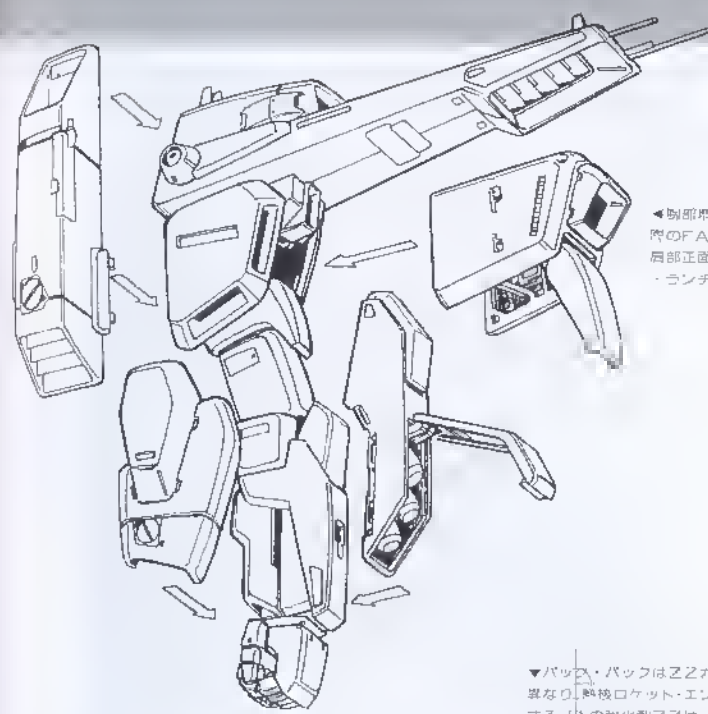
MSに増加パーツを付けて、防禦力や攻撃力を強化しようとした機体は、

これまでもしばしば見られた。Zガンダムでは、胴体にコア・ブロックが露出しているのが、この部分の保護を兼ねたフルアーマー・システムが考案された。各部増加パーツ群には、腰部のハイ・メガ粒子カノンをはじめ、胸部、肩口のマイクロ・ミサイル・ランチャーなどの重武装も有すると同時に、スラスターも増設され、機動性の低下を補っている。

FAZZはフルアーマー状態での機体性能のみを試験するのが目標の機体なので、増加パーツは皆固定され着脱はできない。Gフォートレスへの変形も省略されている。頭部と腹部のハイ・

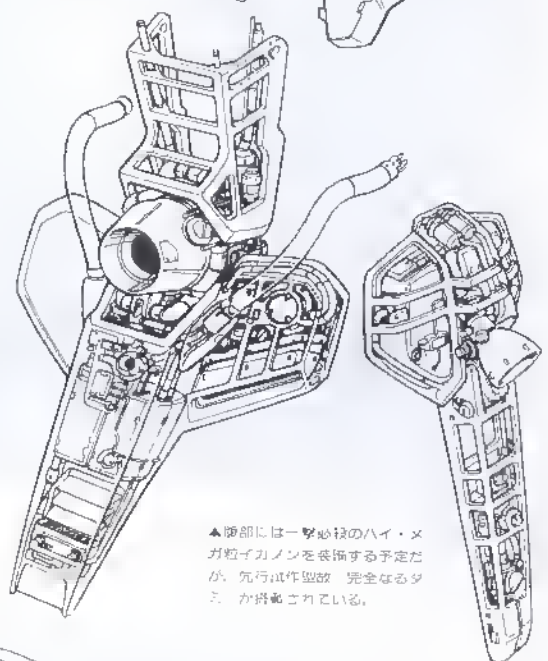
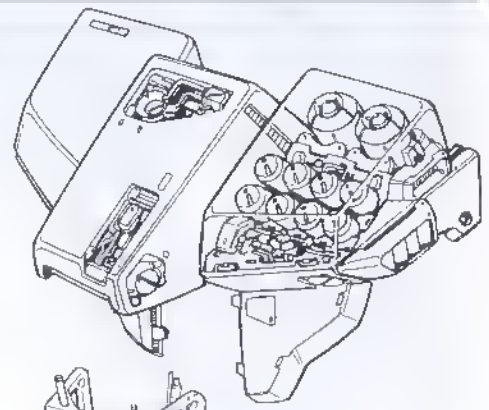
メガ粒子カノンは、バランスを調べるためダミーが搭載されているだけで、発砲する事は不可能。外装はガンダリウム・コンボジットを使用しておりMSの装甲としては高性能の部類だが、実際のフルアーマーよりはウランランク劣る材質が用いられている。しかし、それ以外の能力は、頭部やバック・バックなどに外観上の違いはあるが、フルアーマーZガンダムと同等である。特に右バック・バックに装着される巨大なハイパー・メガ・カノンは、Sガンダムのビーム・スマートガンよりも強力なMSが単体で携行できるビーム砲としては最高出力を誇る。

同じ"プロジェクトZ"から派生したMSであるZガンダムやSガンダムがビーム兵器に対する防衛手段として軽装による運動性を重視したのに対しZガンダムはその全く対極である重装・大火力を強化案として計画していた訳である。グリプス戦争当時はこの2つの概念によるMSがそれぞれ設計され、Zガンダムのロール・アウト時には、すでに前者への過渡期にさしかかっていた。尚、変形・合体及びコア・ブロック・システムの省略改、ロール・アウトはZガンダムの半端近く前であった。

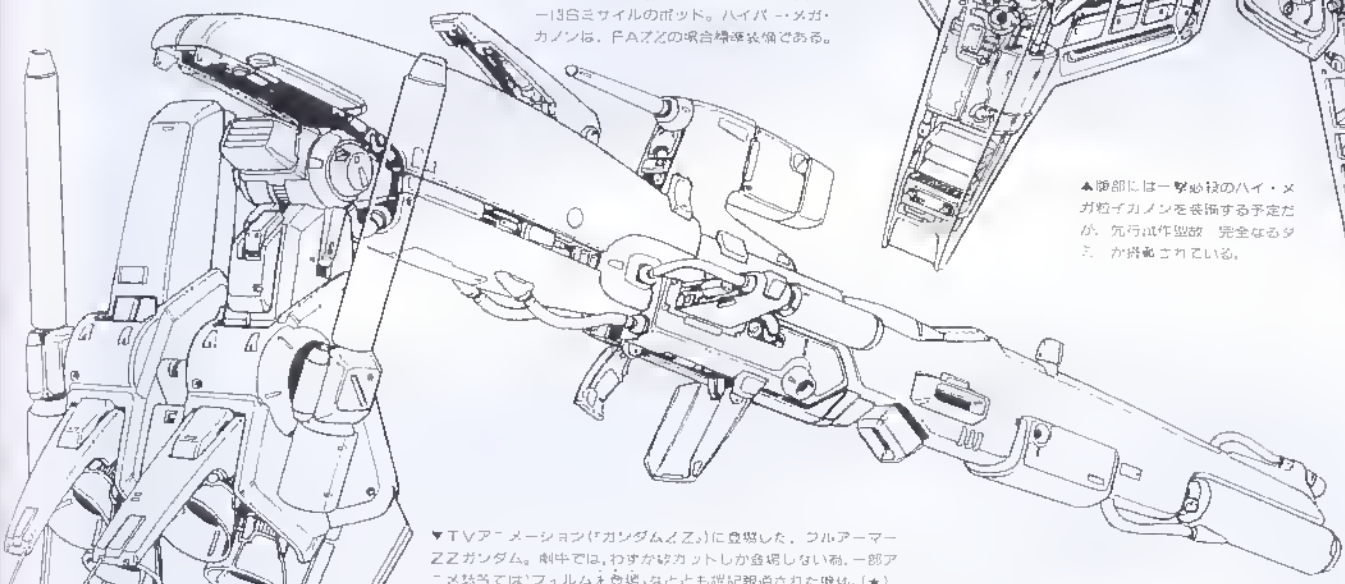


▶胸部パーツと同じAMA-09
Sミサイルを片側に8発、13S
ミサイルを2発内蔵する胸部パ
ーツ。

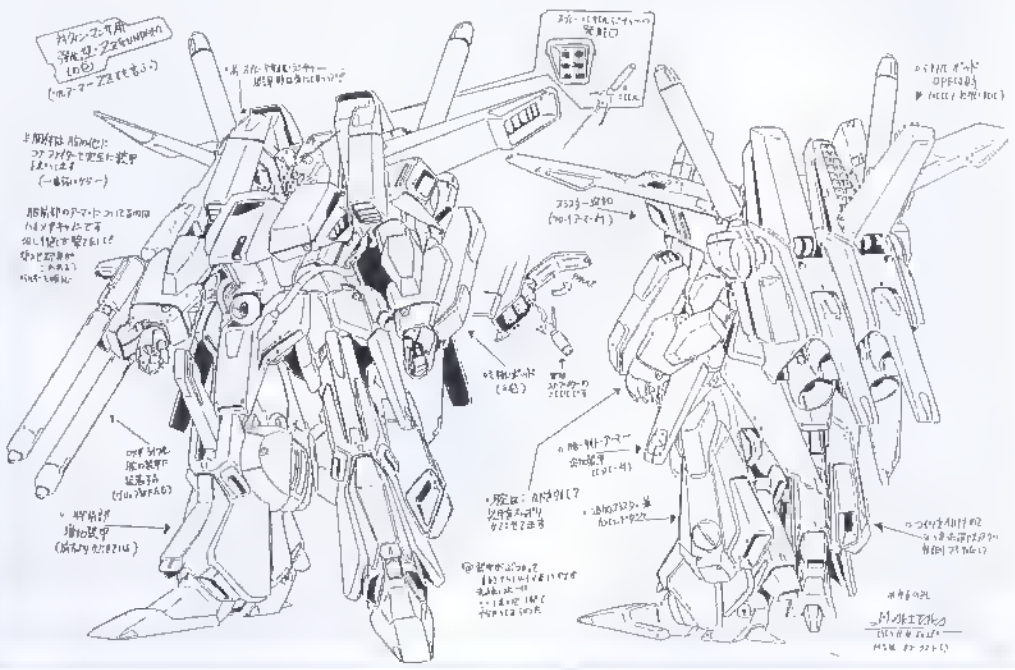
◀胸部増設パーツの吸着図。(空
洞のFAZZは取り外し不可。)
肩部正面のスプレー・ミサイル
・ランチャー・のみけブション。



▲腰部には一撃必殺のハイ・メ
ガ粒イオノンを装備する予定だ
が、先行試作型は完全なるサ
マ・カザンとなっている。



▼TVアニメーション(ガンダムZZ)に登場した、フルアーマー
ZZガンダム。劇中では、わずかにカットしか登場しないが、一部ア
ニメ誌等では「フィルム」を登場、などとも誤記報道された機体。(★)

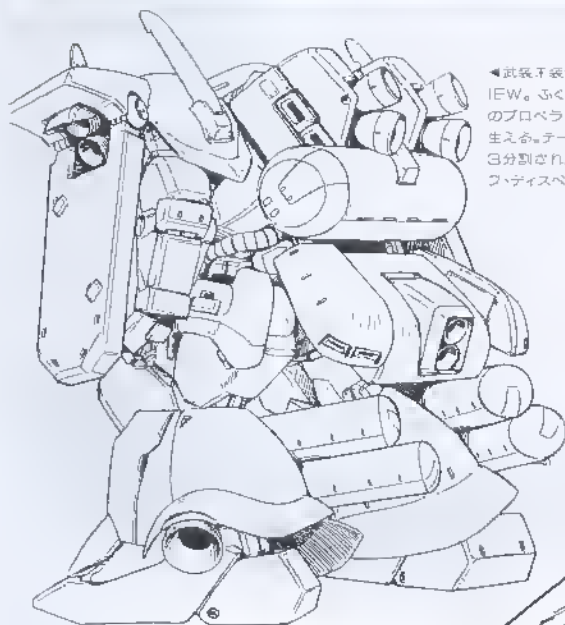


SPECIFICATIONS

全高：22.11m 頭頂高：19.86m
 本体重量：45.4t 全備重量：94.8t
 パワージェネレーター出力：6.070KW
 移動用ロケット推力：22,100kg×4
 15,200kg×2
 姿勢制御バーニア：22基
 センサー有効半径：16,200m
 固定武装：ハイパー・メガ・カノン
 (出力79.8MW)
 背部ビーム・カノン
 (出力2MW×2)
 60mmバルカン×2

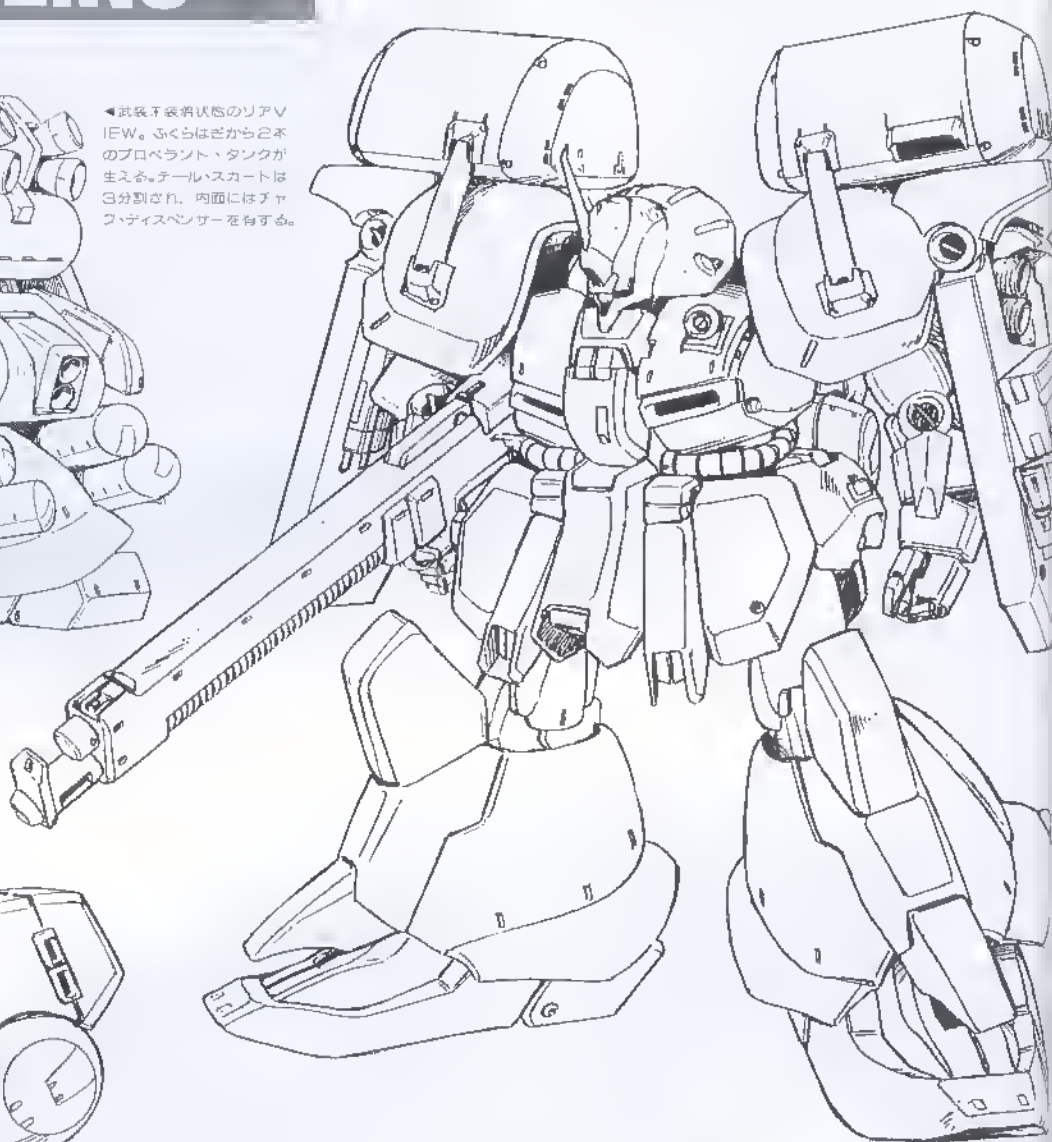
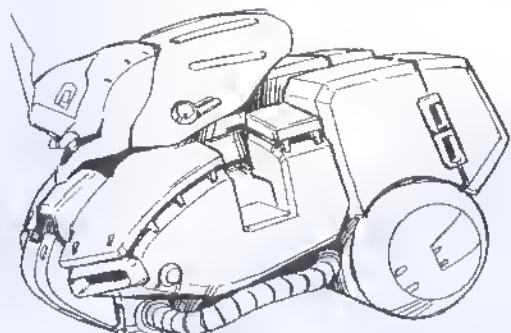
RMS-141 XEKU-EINS

▼第3種兵装状態のセク・アイン。旧ジオン公国軍系列MSのシルエットを持つが、胸部に集中させた増加装甲等、いかにも運用らしい設計思想も見受けられる。



◀武装下状態のリアVIEW。ふくらはぎから2本のプロペラント・タンクが生える。テール・スカートは3分割され、内面にはジャブ・ディスペンサーを有する。

▼胸部U字溝。前半部分側面には、スバッと切れる面取りが入る。



元ジオン公国軍のMS工廠であった小惑星基地ベズンで開発された汎用MS。

一年戦争終結後、連邦軍はジオン公国軍のMS/MAに関する資料や施設、そして技術者を次々と押さえた。そして戦時中ジオンのMS開発の中核となっていたZIONIC社を解体し、アナハイム・エレクトロニクス社に合併させた上で、ジオン共和国本国からスタッフを全員異動し、月にアナハイム・エレクトロニクス社工場を設立した。

また、ベズンにあったジオン公国の開発機関には、連邦軍の監視指導の下で、引き続きMSの研究・開発を続けさせた。ベズンには幾つかの部隊が駐屯していたが、しばらくしてティターンズの教導部隊の拠点となった。教導団とは、MSの操縦テクニックの開発・戦術研究とその成果を一般の戦時のパイロットに指導するための戦技教官を養成するための組織である。この教

導団によって収集された戦技データはMSの開発のためのデータベースに蓄積され、連邦軍の全MSを動かすためのソフトウェアに生かされる。

こうした環境を生かして、ベズンはXシリーズと呼ばれる実験機のプロジェクトがスタートした。

このシリーズ最初の機種がRMS-141セク・アインである。(14はベズンの開発拠点№)

セク・アインは新世代の汎用MSというコンセプトで計画されている。充分出力に余裕のあるジェネレーターで、最初から大量のオプションを積んで使うMSとして設定した。ムーバブル・フレームは単純で頑丈な構造にして、徐々にペイロードや、ハードな運用に耐える信頼性の高い物にした。エネルギー・ポートや、可動部はやらたら設けない様に、装甲はコクピット、股間、胸部に重点的に施している。バーニアやスラスターはなるべく引き出しになら

ないレイアウト、といった具合にどれもとって革新的な点はなく、オーソドックスな技術の集合としたが、トータルにバランスや各種のクリアランスは様々な角度から充分検討した。

一方武装やその他のオプションはこれ迄に無く豊富で、パーツの選択で様々な用途の専用MS並みの機能が発揮される。これがセク・アイン最大の特徴と言える。

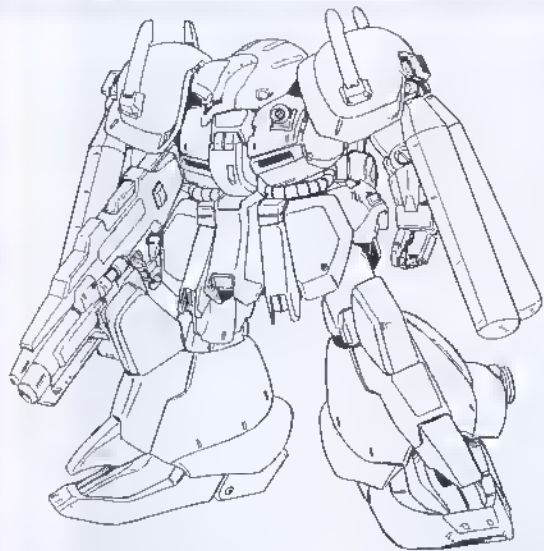
オプションを搭載する肩アーマーの多目的ラッチ&マウント・システムは、この為に新開発されたシステムだ。ここには、ミサイル・コンテナや索敵ユニットなど大型のオプションが固定されるので肩ブロックの取付基盤は、かなり大きな荷重に耐える構造になっている。

そして肩の側面にはムーバブル・フレームが露出しており、必要に応じてシールドを取り付ける。このシールドには更に2ヶ所のラッチがあり、クレイ・バザーカー式や、スモーク・ディ

スチャージャーなどが装着できる。外観上特定のバインダーは持たないが、シールドを動かしてAMBACすることが出来る。シールドの代わりにプロペラント・タンクなどを取り付ける等用途は広い。

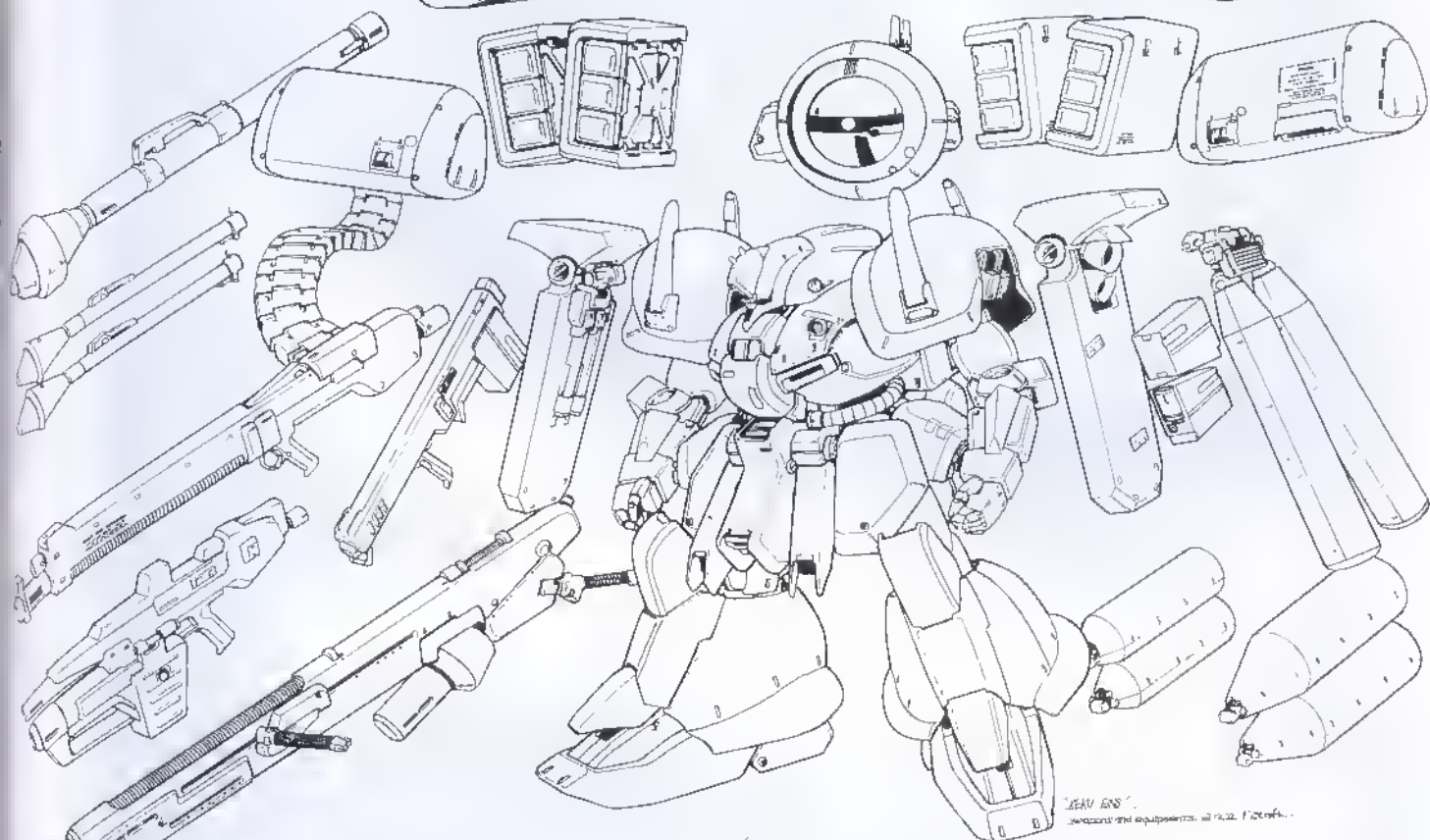
セク・アインには基本となる兵装がある。第1種兵装＝ビーム・ライフル兵器携帯型、第2種兵装＝長距離攻撃用、第3種兵装＝実体弾兵器携帯型、の3つであり、その他にビーム・カノン搭載用、マインレイヤー用、月面降下用などの各オプションをミッションによって組み合わせる。

このセク・アイン及びウェポン・システムは、戦技教導団のパイロット達に高く評価され、セク・ツヴァイやセク・ドライ等の新しい方向を示すプランが進められたが、ベズン事件でベズン基地が崩壊してしまった為、セク・シリーズのプロジェクトは中断されてしまった。



◀第一機兵装状態。両肩の多目的ラッパ・システム・システムには、何も装備しない。かなりの彩装と見える。肩口には、ランディング・ディバイス・システムを装備している。

▶第二機兵装状態。△肩のディスク・レドームと、弾药用スマートガンは、対のシステム。△、右肩にはシールドを装備しない。



「ZAKU II」
Weapons and equipment as of 1932. 1/20 scale.

SPECIFICATION

【第一機兵装】
全高：19.20m 全幅：19.20m
本体重量：37.63t 全備重量：72.55t

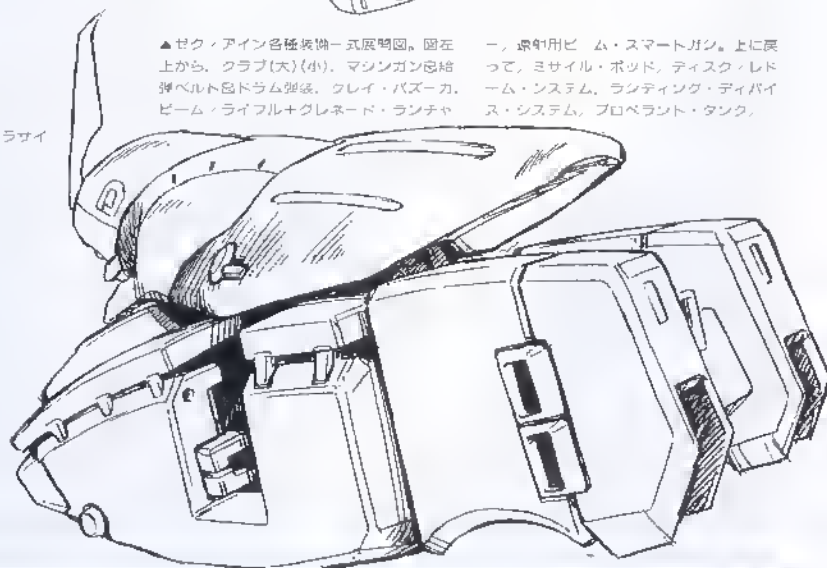
【第二機兵装】
全高：20.87m 全備重量：80.25t

【第三機兵装】
全高：20.05m 全備重量：87.28t
パワージェネレーター出力：2,100KW
移動用ロケット推力：14,500kg×4
15,000kg×2
姿勢制御バーニア：10基
センサー有効半径：15,000m
装甲材質：ガンダリウム・コンポジット
固定武装：ビーム・サーベル×4 (出力0.9MW)

、後頭部は マラサイ
付けていない。

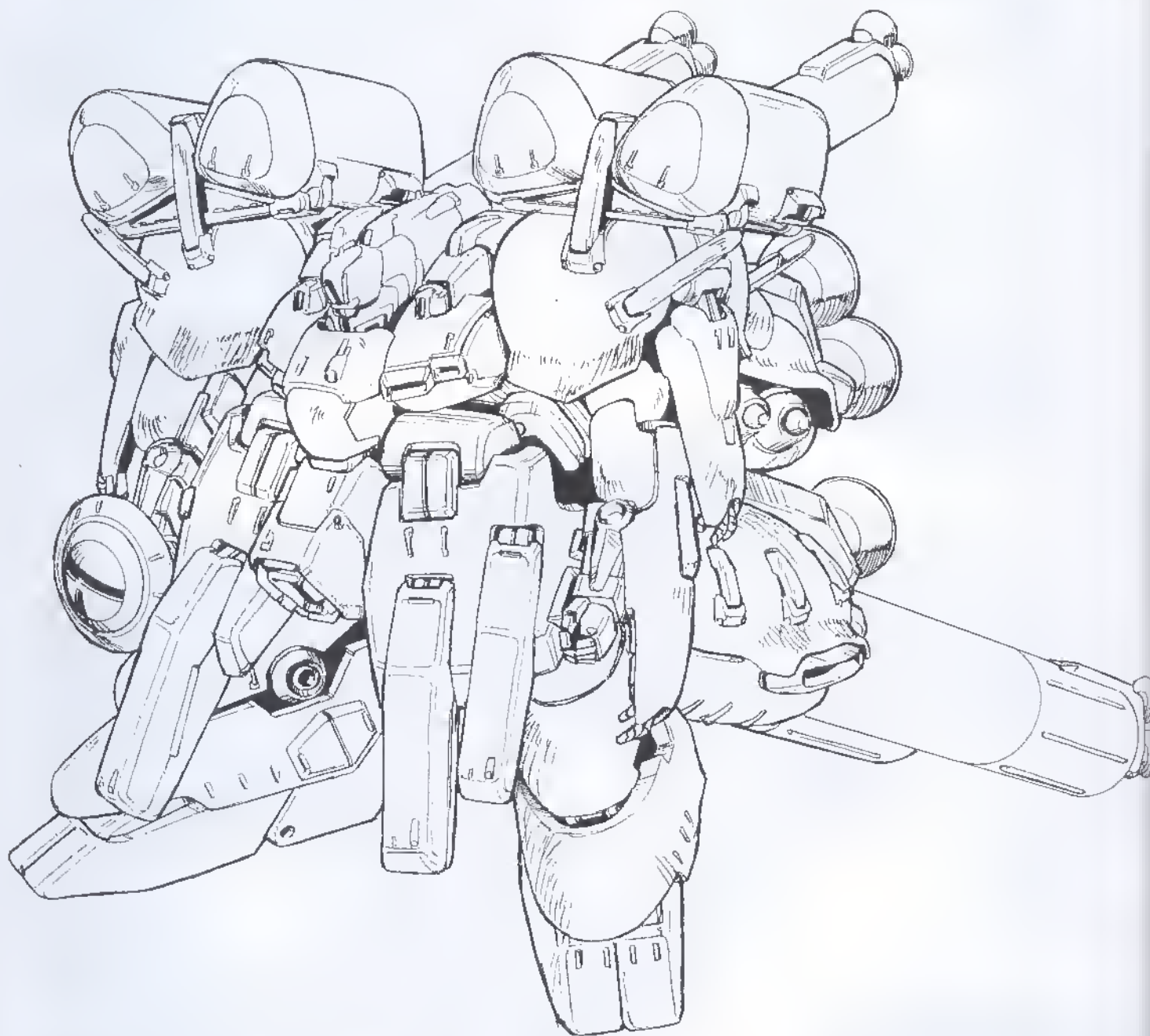
▲セク・アイン各種装備一式展開図。図左
上から、クラブ(大)(小)、マシンガン、結
弾ベルト、ドラム缶、クレイ・バズーカ、
ビーム・ライフル+グレネード・ランチャー

ー、遠射用ビーム・スマートガン。上に展
開して、ミサイル・ボイド、ディスク・レド
ーム・システム、ランディング・ディバイ
ス・システム、プロペラント・タンク、



RMS-142
XEKU-ZWEI

▼ゼク・ツヴァイ前面バース機。両肩にある多目的ラッチに装備される弾倉は、ゼク・アインの物と共通。故に、その大きさがわかるであろう。全身を形成するユニット数は、近年株に見る数であり、その情報量はとても1枚の設定画では言い切れない。



ゼク・ツヴァイは、先に汎用量産型として開発されたゼク・アインに倍する性能が望まれた、特殊機である。ティターンズ先鋒の教導団らしい実戦本位の超大型MSであり、そのシルエットはすでに「人型」とは一概に呼べない物とさえなっている。それは本体にムーバブル・フレームと接続された巨大な推進ブロックと増設ブースターによって、従来のMSに比して前後幅が異常に長くなった為であり、MS形態としては格闘戦に有利であるものの、それ以外のメリットは少ない。旧ジオ

ン公国軍が、このクラスになると、性能上の物理限界を越えていると判断し、むしろMAの設計に熱心だったのと対照的である。

これは、旧大戦末期の旧ジオン公国軍のMA群に対し、損害を被りつつもこれをMSで撃破した自信と、「ガンダム」の大戦果から来たMS信仰が今の連邦軍には根強く、あくまでもMSの高出力大型化にこだわっていた為である。この傾向は旧大戦後に連邦軍が開発したMAが、MAと称しながらモトランスフォーム機構を導入し「人型」

にこだわっていた点からも伺えよう。

いわばゼク・ツヴァイは、人型兵器として垂武装と機動力の究極の両立を目指した機体であり、その運動性は外観に似合わず、とても150tクラスのMSとは思えぬ軽快である。

腕はメインのものが一對ある他に、単純なサブ・アームが二本ずつ両肩から生えている。これらのサブアームは武器の支持や、操作を含めた、メイン・アームのサポート用で、左右それぞれの肩ひとつでMS1機分の能力を越えた作業がこなせる。又、肩上部には、

オプション搭載用のラッチ（これも多装はゼク・アインの倍）がある他、バック・バックやテール・バックにも多数のハードポイントが用意されている。加えて、ゼク・アイン連射ガンナー仕様のオプションを標準装備とし、遠距離戦においても秀でる。

同じ連邦製の機体でありながら、Sガンダムとは相反する系統樹をたどってきた、いわば両極端の究極のMS同士、と言えるだろう。

▶同後面バース場。ほとんど同型のバック・バックとデール・スカートがスゴイ。肩付け根とデール・スカートがらえた追加ブラスターが、よりいっそう怪獣的迫力を高める。左方から見えるノズルが、計16個／

▶ツバファイ製作用に描かれた、ポリウム模射用側面機及びフロントスカート・デザイン。前後部のポリウムを主眼に、おいたデザイン・ワークである事がわかる。バック・バックとデール・スカートを排除した本体が、必ずしも人型でない点にも注意。

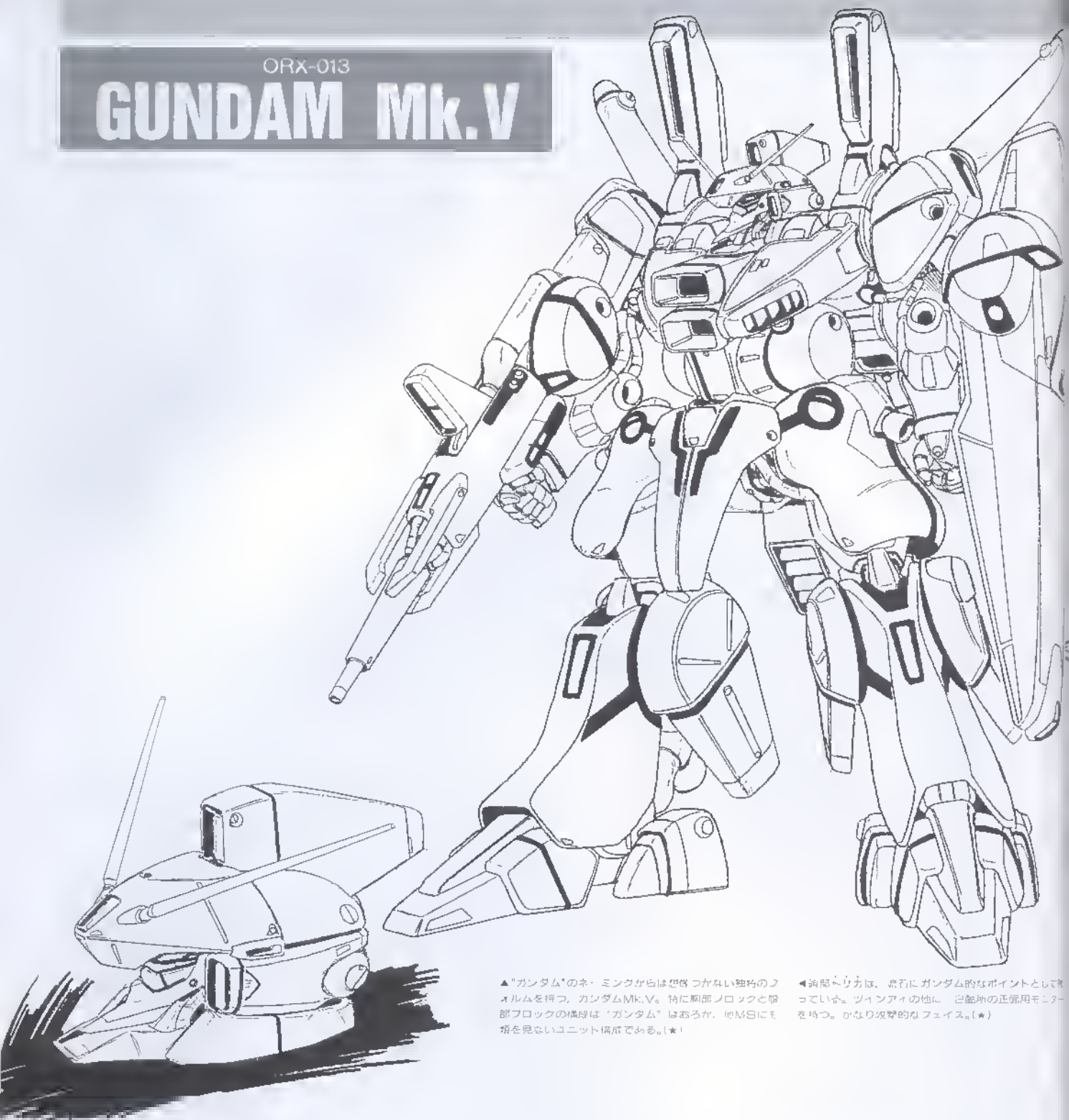
▲同頭部稿。今までのM白には見られない、新鮮なイメージ。確かに「人型」のイメージからは、大きく外れる。後頭部には、各種センサーが顔をのぞかせる。

SPECIFICATION

全高：27.44m 頭頂高：25.20m
全長幅：40.32m
本体重量：88.2t 全備重量：151.7t
パワージェネレーター出力：7,330KW
移動無ロケット推力：31,900kg×6
7,900kg×10
姿勢制御バーニア：14基

センサー有効半径：20,300m
装甲材質：ガンダリウム・コンボジット
固定武装：60mmバルカン×2
ビームサーベル×2
(出力1.0MW)
武装ポッド×3

ORX-013
GUNDAM Mk.V



▲「ガンダム」のネーミングからは想像つかない独特のフォルムを持つ、ガンダムMk.V。特に胸部ノックと腰部ブロックの構図は「ガンダム」はおろか、他MSにも類を見ないユニット構成である。[★]

◀頭部トリアは、素直にガンダム的なポイントとして残っている。ツインアイの他に、センサーの正面用モニターを持つ。かなり攻撃的なフェイス。[★]

ティターンズは、MRX-009サイコ・ガンダムの想像以上の潜在能力に大きな魅力を感じたものの、パイロットとなる強化人間特有の不安定要素と、その驚異的なまでのコスト高から安易に生産数を増やす訳にはいかなかった。そこでオーカスタ研究所が開発を進めていた準サイコミュ・システムにその開発費を大きく割り当て、同システムを搭載するMSの開発を依頼した。その要求としては、これまでの連邦系列MSの概念にとらわれる事無く機体を

ユニット化し、準サイコミュ・システムのメンテナンス・まるまるの換装を容易とし、又、当然ながらコスト・ダウンの為の大膽な小型化であった。その結果生まれたのが、このガンダムMk.Vである。

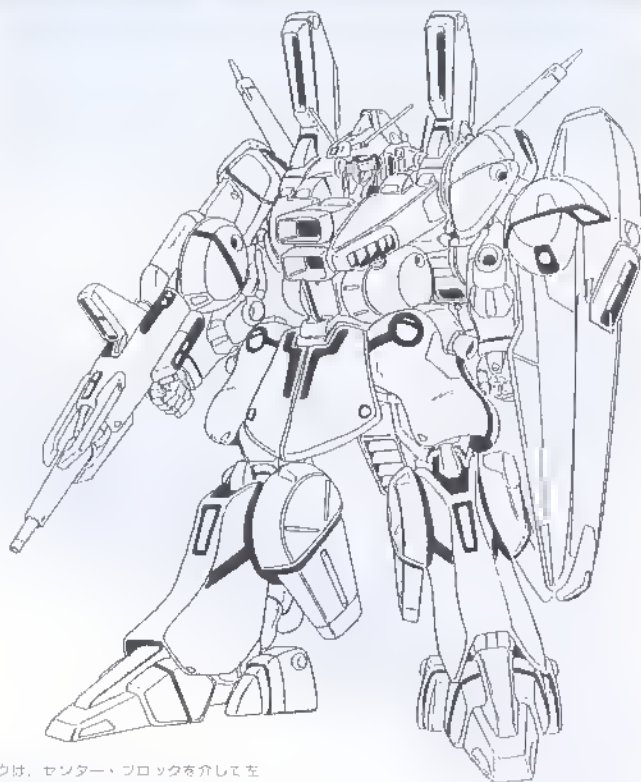
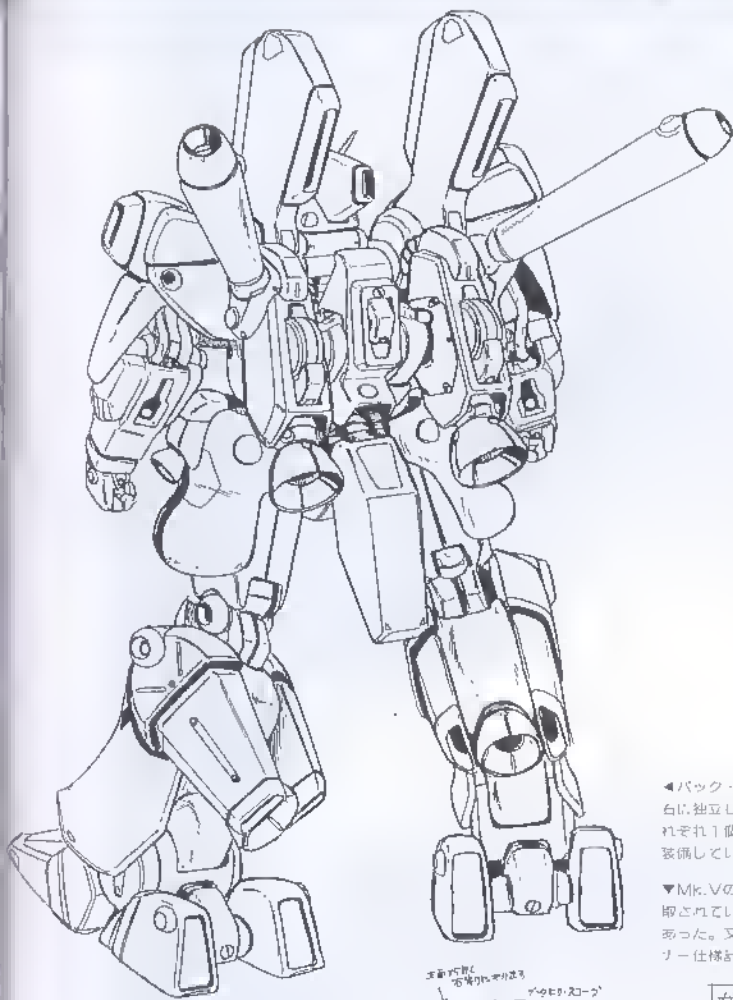
有線式準サイコミュ誘導兵器「インコム」は両肩に2基装備されている。このインコムとは、普通のパイロットでも（二次元的な運動ではあるが）サイコミュ兵器同様のコントロールを可能にしたシステムで、これまでニュー

タイプ（強化人間）のみしか可能としなかったオール・レンジ攻撃に近い戦法を実現した物である。しかし、開発を命じたティターンズは、同機のロール・アウト前にエウゴとその立場が逆転、エウゴが政権掌握後の連邦軍に接收され、開発が続行された。その外観は、「ガンダム」と称するにおおよそ似つかかわさぬフォルムであり、機体概念自体も過去のガンダム・タイプMSと通ずる部分は皆無に等しい。その名称は、あくまでも連邦の「ガンダム

信仰」から来る、新型システムを持つ為のネーミングと考えて良い。

その機体の特性としては、シートに大型スラスターが装備されており宇宙空間での加速時にはブースターとして使用する点があげられる。

尚、同機は3機が試作され、その内1機がグリプス戦争終了後、アクシスへの忠誠を誓ったムラサメ研究所のローレン・ナカモト博士の手引きによりアクシスに送られ、AMX-014ドバーン・ウルフの原型となっている。



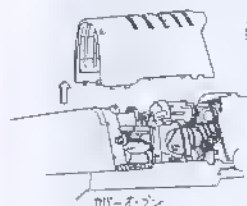
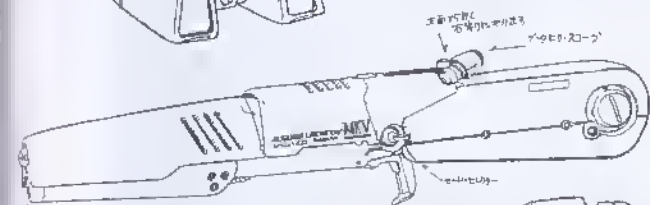
◀バック・バックは、センター・ブロックを介して左側に独立したブロックを持つ。左右ブロックには、それぞれ1個ずつ専有格サイコミュ兵器「インコム」を装備している。(★)

▼Mk.Vのビーム・ライフルは、ニューディサイズに昇格されていなければ、このライフルが鋼される予定であった。又、下方のガンナー用ライフルは、連射ガンナー仕様計画での産物。(★)

▲Mk.Vの初明稿とも言うべき、当初のMk.V、ニューディサイズが格納する事が決定した後、決定稿の様な「敵役」気としたフェイスにリファインされた。(★)

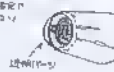
ガンダムMk-V用 ビームライフル

バック・バック&インコムユニットシステム

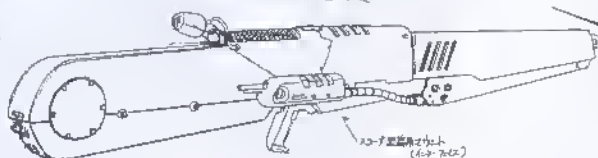


右: Sガンダム用マガジン装填機

デジタリカス・ブレイク



連射モード



マガジン装填機 (ホルダー)

連射ガンナーモード用 ビームライフル

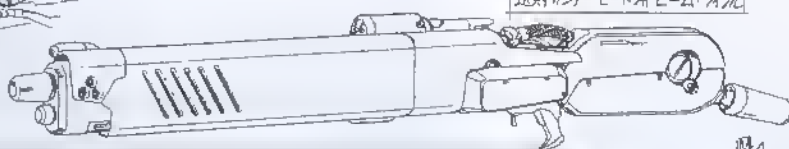


図4-5

SPECIFICATION

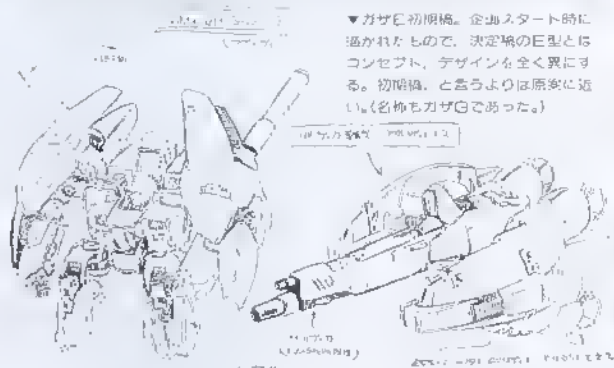
全高: 26.42m 頭頂高: 22.80m
 本体重量: 39.t 全備重量: 85.31t
 パワージェネレーター出力: 5.320KW
 移動用ロケット推力: 3,340kg × 2
 2,220kg × 2
 姿勢制御バーニア: 10基

姿勢制御バーニア: 10基
 センサー有効半径: 12,000m
 装甲材質: ガンダリウム、コンポジット
 固定武装: 背部ビーム・カノン×2 (出力12MW)
 ビーム・サーベル×2 (出力0.9MW)
 インコム×2 (出力4.5MW)

▶両部バック・バックより射出される、インコム・アクション。インコムは一時ごとに回収し、両チャージ後に再び射出する。(★)

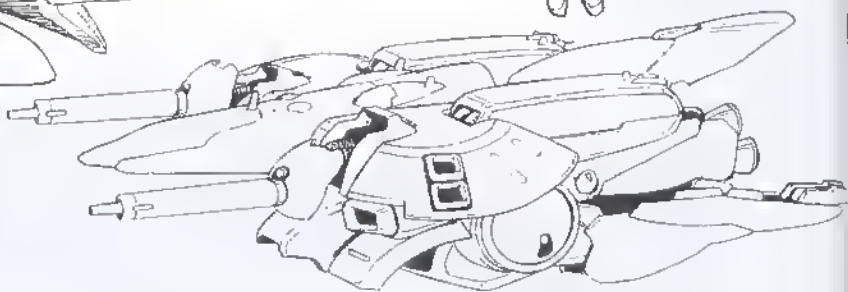
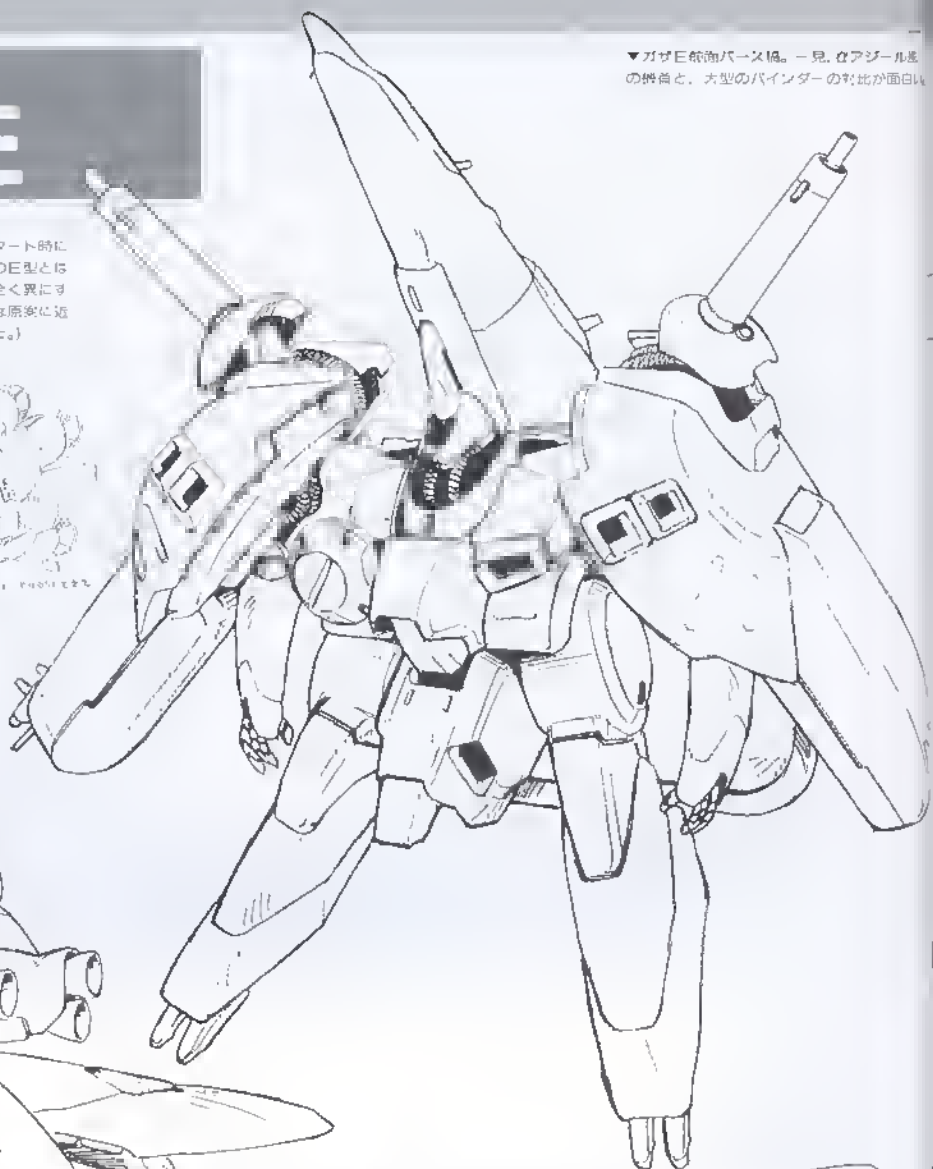
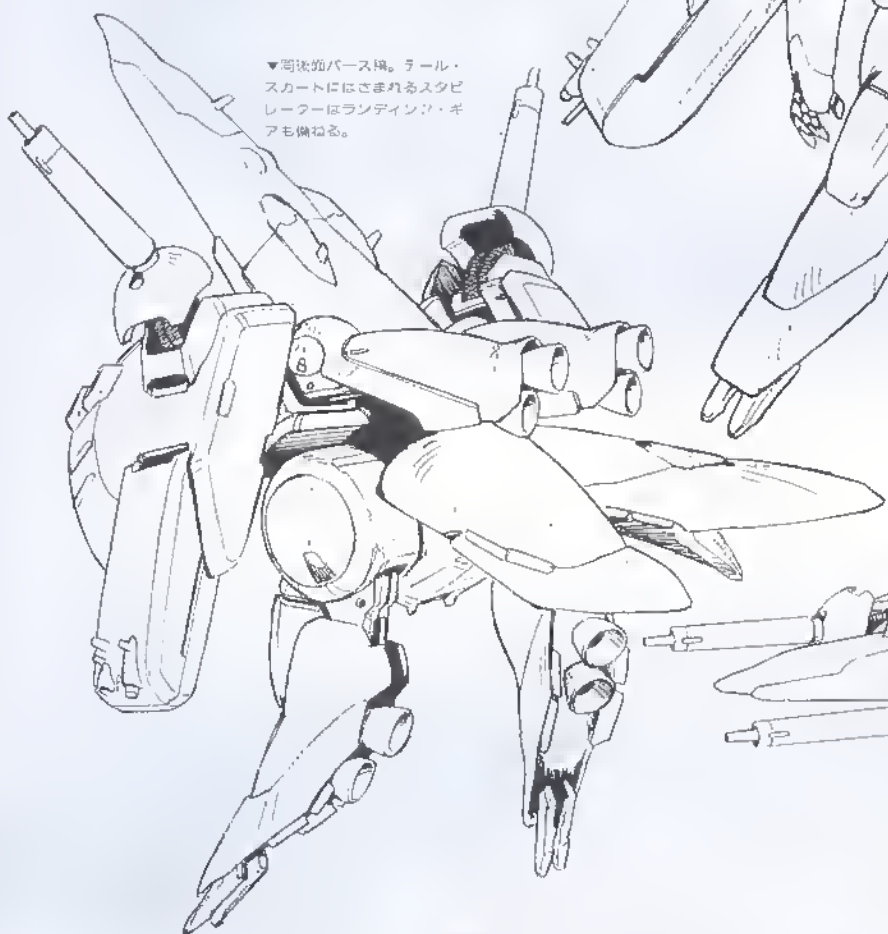
AMX-007(MMT-3) GAZA-E

▼ガザE初陣機。一見、Zアジール風の機体と、大型のバインダーの対比が面白い。



▼ガザE初陣機。企画スタート時に描かれたもので、決定稿のE型とはコンセプト、デザインを全く異にする。初陣機、と言うよりは原案に近い。(名前はガザEであった。)

▼同後述バース機。ラール・スカートにはさまれるスクビレーターはランディン?・ギアも備わる。



▲MA形態(というよりSDF形態)のE型。他の人型MSを上部に配しての戦行が可能。

アクシズでは限られた工業力で、なるべく大きな軍備力を備える必要があった。その為には単一機種の量産が望ましく、そこで登場したのが可変MSガザ・シリーズであった。

A・B型を試験的に少数生産した後、それらで明らかになった欠点を改善したC型が量産ラインに昇せられ、初期アクシズの主力戦力となった。これに続く計画として、C型に続く高級機計画(D型)、そしてC型とは特性(使用目的)を異にした次期量産機の計画が進められた。この、後に示した計画のMSにはガザEの名が与えられた。

C型は良い表現で言えばMSとMA

の性質を合わせ持った多目的MSだが、悪い言い方をすれば中途半端なMSである。多用途を目的とした兵器の宿命と言えるのだが、そこでE型はC型より目的を絞った機体とすべく、2案の競作となった。MS時の性能をより重視した人型のシルエットに近い「I案」と、航行能力を重視したMA的な「II案」である。これらの2案はそれぞれの用途において優れた機体であり、C型の戦術的な穴をフォローするという意味ではどちらも捨て難かった。結局ガザEの名称はII案に与えられたが、I案は名をカ・ソウムと変え同案にある程度量産させる事になった。

尚、連邦内での型式ナンバーMMT-3は、クリプス戦争末期にアクシズ

と連邦軍が一時的に協定を結んだ際、登録されたものである。

SPECIFICATION

(MS形態)

全高：24.76m 頭頂高：16.27m 本体重量：34.8t 全備重量：68.2t

(MA形態)

全長：27.36m 全幅：17.14m 全高：7.20m

パワー・ジュネレーター出力：2,280KW

移動用ロケット推力：14,290kg×2
7,680kg×4

姿勢制御バーニア：7基

センサー有効半径：11,690m

装甲材質：ガンダリウム合金

固定武装：肩部ビームカノン×2

(出力10MW)

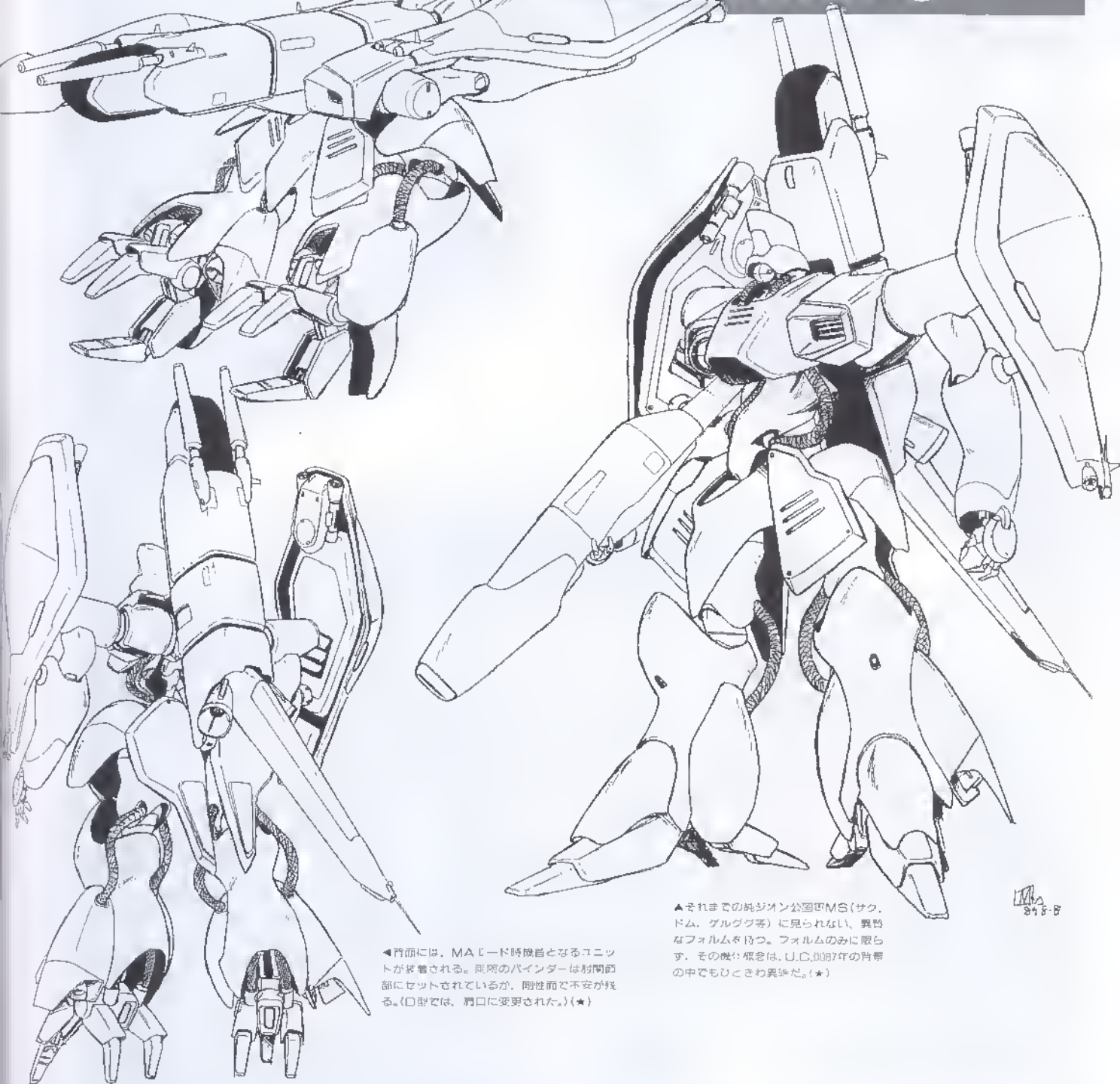
バインダー部武装ポット×2

ビームサーベル×2

(出力0.8MW)

▼メガ粒子砲、ナックル・バスターの両火器を一直線上に配す、MA形態。MS形態時に足音だったユニットは大型クローとなるが、発音は高くない。

AMX-003(MMT-1) GAZA-C



◀背面には、MAモード時機首となるユニットが装着される。両腕のバインダーは肘関節部にセットされているが、剛性面と不安が残る。(□型では、肩口に変更された。)(★)

▲それまでの純ジオン公国軍MS(サクドム、グルグク等)に見られない、異質なフォルムを持つ。フォルムのみに限らず、その機体概念は、U.C.0087年の背景の中でもひときわ異なっている。(★)

ガザCは、アクス内設計・開発された、初の量産型MSである。旧ジオン公国軍のMSとは、まるで異なる設計概念から生まれた可変型MSで、そのコンセプトはあくまでも支援用兵器である。MA形態を有しながらも、その航続距離の短かさはMSというよりは、可変自走砲に近いとさえ言えよう。とにかくMSの生産数を増やしたいアクスとしては、この中途半端なMSを大量生産ラインに乗せる事によって、ひとまずの軍力増強を誇示するのに

役立てていた。

大型のメガ粒子砲と、ナックル・バスターと呼ばれる独特な形状のビーム・ライフルを持ち、火力面においては旧ジオン公国のMS以上の物を誇るが、運動性は極端に悪く、接近戦になった場合は密集戦法を取らざるを得なかった。それ故、他のMS以上に3機1個中隊の編隊行動を厳守し、戦艦クラスの周囲に散開して威圧行動を取るケースが多かった。

連邦軍と直接的なコンタクトを取る

までに300機(推定)近くが量産され、グリプス戦争には数多くのガザCが戦

線に登場している。尚、生産はグリプス戦争中期に打ち切られている。

SPECIFICATION

(MS形態)

全高: 22.50m 頭頂高: 18.52m

本体重量: 40.8t 全備重量: 72.5t

(MA形態)

全長: 21.22m 全幅: 10.43m

全高: 10.87m

パワージェネレーター出力: 1,720KW

移動用ロケット推力: 39,600kg×2

姿勢制御バーニア: 4基

センサー有効半径: 10,600m

装甲材質: 不明

固定武装: メガ粒子砲×2(出力2.3MW)

ナックル・バスター

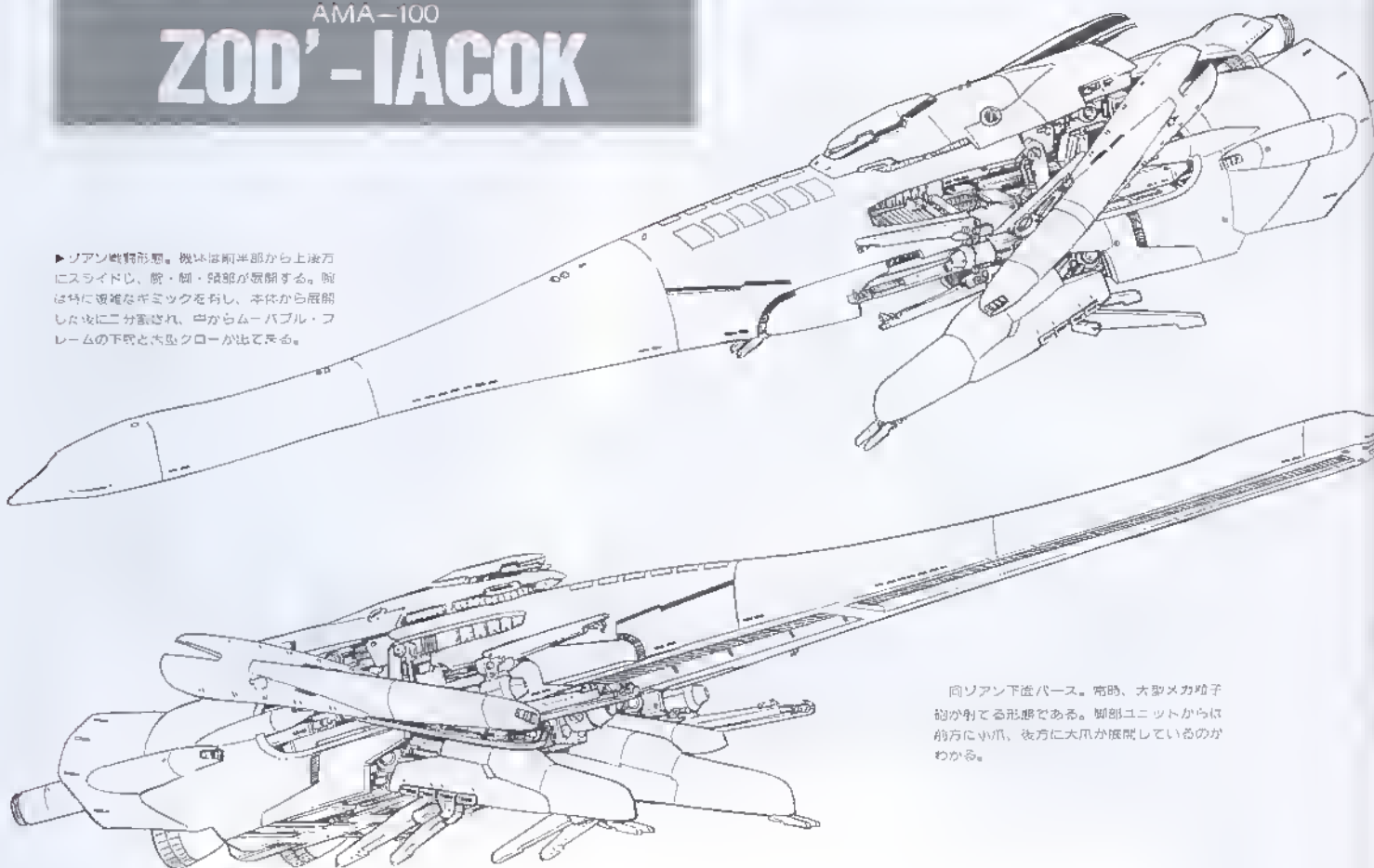
(出力6.7MW)

ビーム・サーベル×2

(出力0.4MW)

AMA-100 ZOD'-IACOK

▶ゾアン戦術形態。機体は前半部から上後方にスライドし、腕・脚・頭部が展開する。腕は特に複雑なギミックを有し、本体から展開した後に二分割され、中からムーバブル・フレームの下肢と大型クローが出て来る。



同ゾアン下座パース。常時、大型メガ粒子砲が射撃する形態である。脚部ユニットからは前方に爪、後方に大爪が展開しているのがわかる。

ゾディ・アックは全長200mを超えるネオ・ジオン軍のMAである。中心線から上下に分離可能で、分離したMAはゾアンと呼ばれる。俗に大気移動(imidam参照)などと呼ばれる大気利用軌道変換を行なう初めてのMAで、旧ジオン公団の時代から通して見ても空力的にMAをデザインするのは初めての試みだった。

旧ジオン公団軍は、一年戦争中、MSの攻撃力をより強化するためMAという概念の宇宙兵器を発達させていった。

戦後多くの技術者は連邦軍に捕われ協力を要求された。しかし終戦の混乱に集り、現在のアクシズの基となるアステロイド基地に逃亡した技術者も多かった。U.C.0088年にアクシズが地球圏へ帰還するまでの潜伏期間中、彼らはジオン再興のための準備として軍拡、工策力の強化に努めた。ガザ、シリーズに代表される量産性を意識したMSを開発する一方で、ジオンの意思とするサイコミュ・システムや高性能MS・MAの開発も続けられた。グリプス戦争では、連邦の内訌に集りて地球へ侵襲する機会を窺い、この期間中にネオ・ジオンの地球進攻戦路上の低軌道制空用兵器として、ゾディ・アックが開発された。

大気圏の上層部に降下し、飛行機のように大気の流れを利用した旋回をして飛行方向を変えるのは、エウゴ

(連邦)のウェイブ・ライダーで実現したが、ゾディ・アックの様な他に例を見ない巨大な機体にこれを行なわせるためには、多くの技術的問題を解決しなくてはならなかった。

様々な検討の結果、MAの基本形はセーバーの発する2つの円盤を同心円で滑らかに繋いだ形と決定。中央から若干前寄りの部分には巨大な可動部があるが、このボディは標準音速で前半部と後半部を曲げてやると、その向きに協力を発生する性質を持つ。

通常のMS/MAクラスの宇宙機は、軌道面を大きく変更するには大きな加速を得るための大量なプロペラントが必要だが、機体の性質上それ程大きな質量比には出来ない(AMBACは、こうした軌道変更の役には立たない)。ところが、ゾディ・アックは大気利用軌道変換が行なえるので、プロペラント消費を少なく抑えた軌道面変更が可能であり、地球の低軌道上なら、あらゆるポイントに急行して超巨大なビーム砲で敵を撃破する事が可能であった。但し、地上へ降りるための機体ではないので、低速での協力は小さい。

普段はムサイ級巡洋艦を改造した母艦に固定され、連射/整備を受けながら発進を持つ。切り離されると、日機の熱核ロケット・エンジンに点火し、全備重量22,580tの機体を2.0G(最大4.5G)で加速して戦艦に突入。地衣へ

降下するネオ・ジオン軍に制空権を確保。即ち露払いを行なう。

ゾディ・アックのもう一つの特徴は、巨大なメガ粒子砲だ。コロニー・レーザーを除けば、他のあらゆる火砲と比較しても史上最大であり、砲口でのエネルギーも最強。これを各ゾアンに1門、計2門搭載している。

このビーム砲は2つの部分に分かれており、一つは機体後部に収納されているビーム発生・発射部で、もう一つは機体前方のビーム収束・偏向部である。2門の超大型メガ粒子砲は、後部胴体の日草のメイン・エンジンに取り囲まれる様に配置され、砲撃姿勢を取るには機体前半を2つに割り平行に開いて2門の砲口を露出させる。割れた前部胴体の内面には、1フィールド・ジェネレーターがあり、砲撃時には向かい合わせに1フィールドを発生する。2門のビーム砲は交互に、又は同時に発砲し、収束・偏向器は発射されたビームを微調節して目標へ正確に誘導する。ゾディ・アックは正に全身が巨大なメガ粒子砲だと言える。

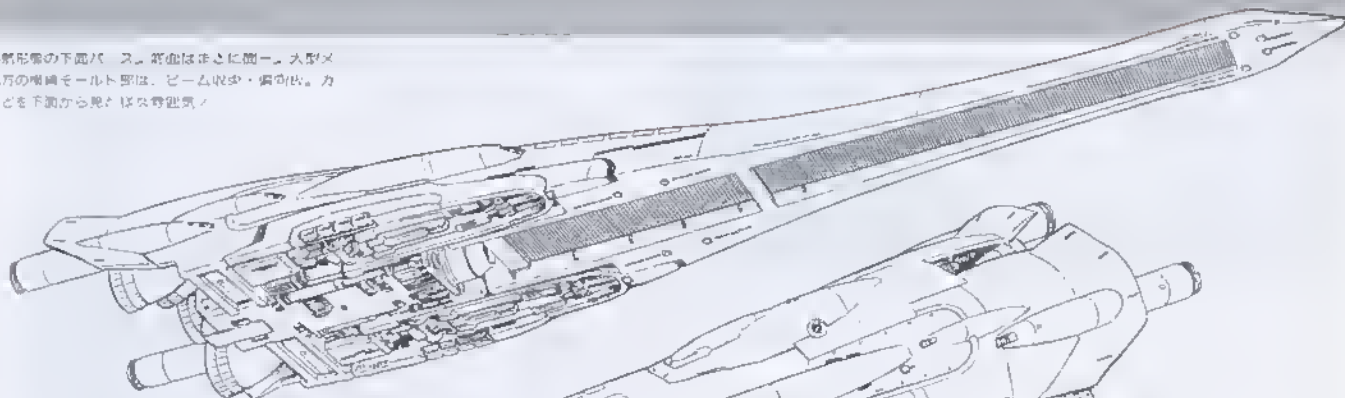
武装は、その他のゾアン1機あたりに通常サイズのメガ粒子砲を4門、ビーム・サーベル6本、準サイコミュ式のビーム・クローが2基ある。

この頃、アクシズの外交は非常に硬化しており、近年増々高層化/高層化したMAの試作機をも突撃投入するの

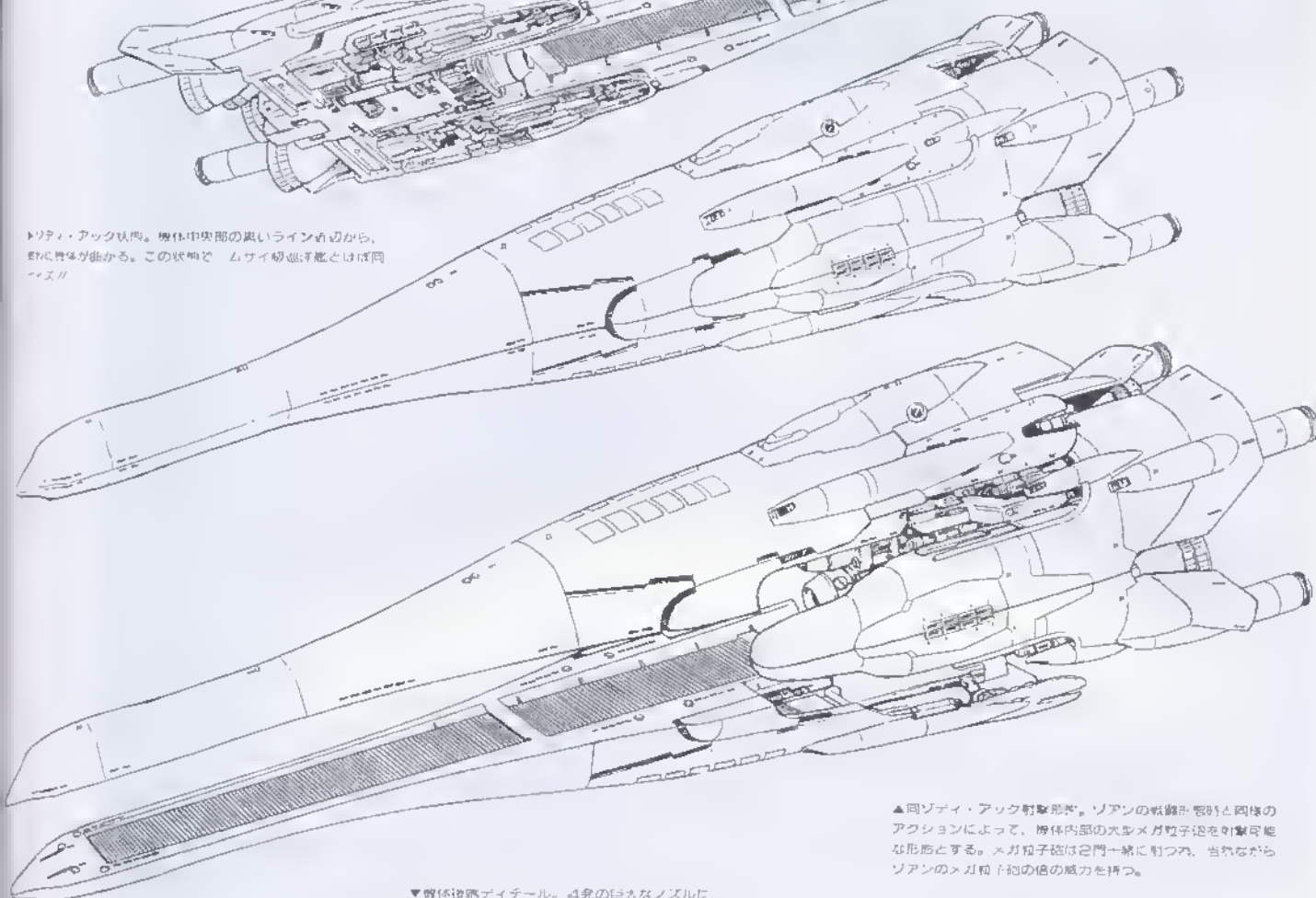
は当たり前の事であった。高価なMAはたとえ実験機であっても有効に生かしたく、その為にはまだまだ未知数ではあるがサイコミュも導入して、なんとか費用に見合った戦力にする必要があった。ゾディ・アックもこの例外ではなく、サイコミュ対応の振振性を持った設計がなされていた。将来は大型ファンネルを搭載する予定で、ニュータイプ・パイロットによる試験も計画されていたが、史上最大のビーム砲突用にトラブルが続出し、このサイコミュ計画は結局見送られてしまった。主砲の連発砲撃時、エネルギーCAPの過負荷に対する冷却系の信頼性が低く、様々な改良が加えられたが機体の構造上その解決に行き詰まり、分離/合体テストと主砲偏向/収束テストだけが行なわれた。そして最後には、ネオ・ジオン軍前哨艦隊と共に地球まで輸送し、大気機動のテストをした後廃棄される予定だったが、連邦政府へ反乱を企てたニューディサイズに謀殺してしまった。

ニューディサイズは全滅する迄に大気利用機動を用いて戦果を上げ、ゾディ・アックの空力性能の高さは証明されたものの、結局、主砲のトラブルのため撃破されてしまった。また最後に彼らの行なったゾディ・アックを質量爆弾として使用する作戦は、空力的性質から見て途中で撃破されなければ、成功していただろう。

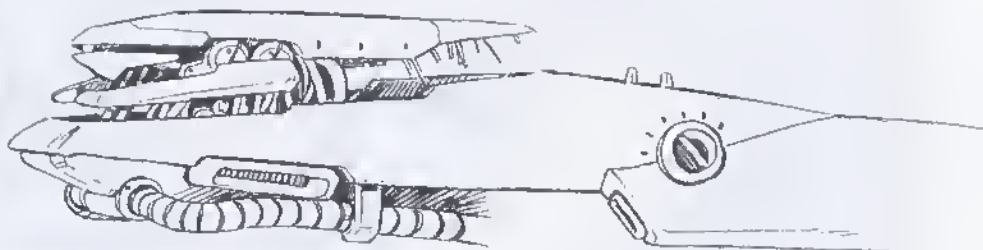
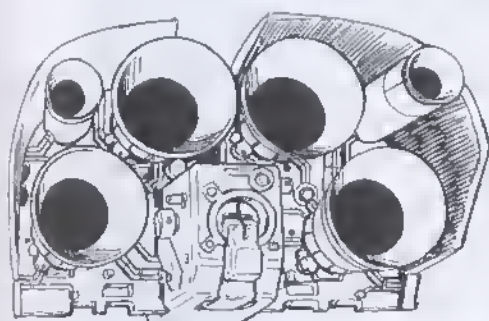
トリアン巡航形態の下面バース。両舷は非対称に開く。大型メガ粒子砲の噴口モーター部は、ビーム収束・偏向機。カノンを下翼から見たとき特異的



トリディ・アック戦闘。機体中央部の黒いラインの切から、機体全体が広がる。この状態で、ムワイ超巡洋艦とはほぼ同サイズ



▼機体後部ディテール。4発の巨大なノズルに囲まれる正方形のブロックは、メガ粒子砲の砲口。上方の小さなノズルを有する棒状のユニットには、プロペラント・タンクを収納可能。



▲同トリディ・アック戦闘形態。トリアンの戦闘形態時と同様のアクションによって、機体内部の大型メガ粒子砲を射撃可能な形態とする。メガ粒子砲は全門一線に射つ。当然ながらトリアンのメガ粒子砲の威力を持つ。

SPECIFICATION

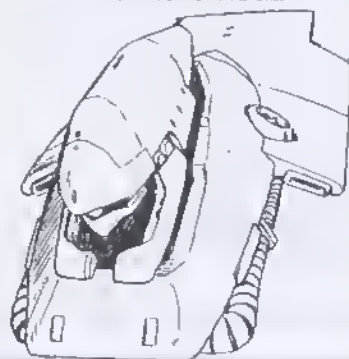
トリディ・アック

全長: 218.30m 全高: 44.20m 全幅: 41.65m
 本体重量: 9,643t 全備重量: 22,580t
 パワージェネレーター出力: 197,400kW
 移動用ロケット推力: 6,200t×8
 姿勢制御バーニア: 84基
 センサー有効半径: 28,000km
 装甲材質: ザンダリウム・コンポジット
 固定武装: 大型メガ粒子砲×2 (出力520MW)
 ビーム・カノン×12 (出力12MW)
 行路式ビーム・クロウ×4 (出力50MW)
 ビーム・サーベル×12 (出力0.9MW)
 60mmバルカン×8

トリアン

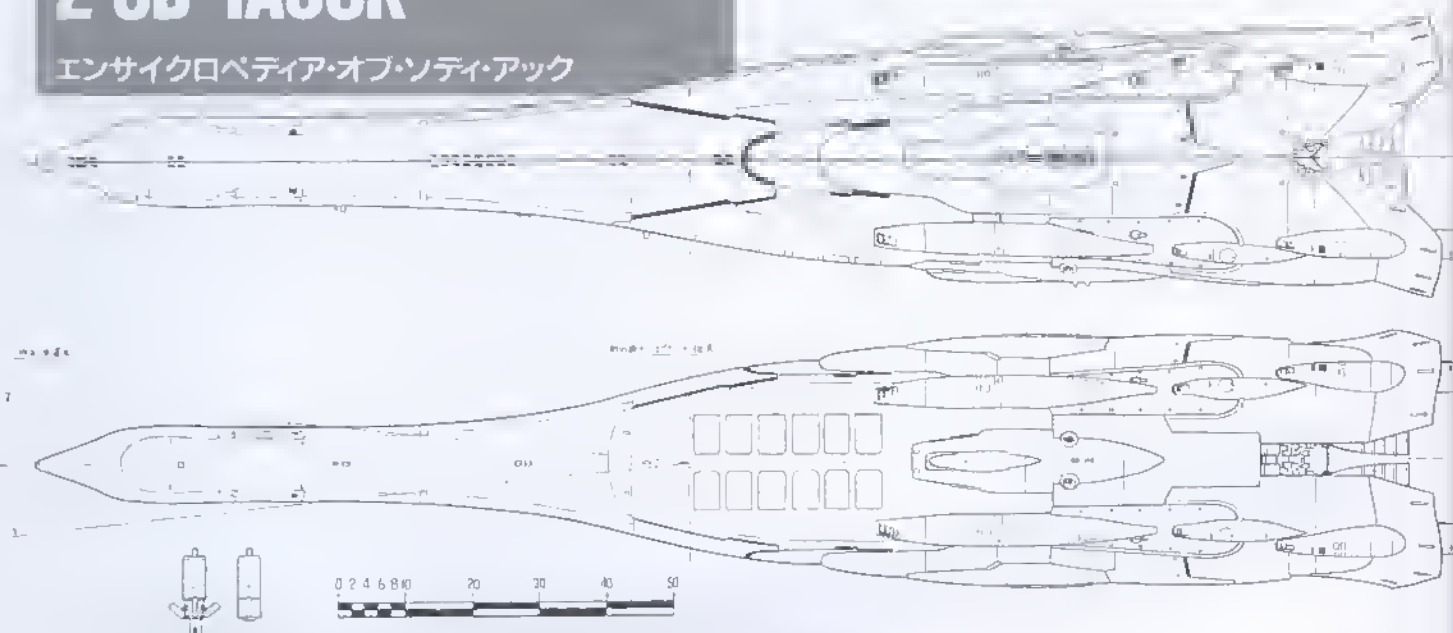
巡航形態全長: 218.30m 戦闘形態全長: 193.85m
 巡航形態全高: 22.10m 戦闘形態全高: 33.80m
 巡航形態全幅: 20.83m 戦闘形態全幅: 23.84m
 本体重量: 4,820t 全備重量: 11,293t
 パワージェネレーター出力: 98,700kW
 移動用ロケット推力: 6,200t×4
 姿勢制御バーニア: 42基
 センサー有効半径: 16,000m
 (以下、固定武装はトリディ・アックの1/2)

▲▼トリアン (トリディ・アック) 頭部詳細。大気圏ブロック上層が、本当の頭部。上方へスライドした後、下アゴに相当する部分が下方へ展開する。向、人頭部ユニットは単で自力航行・大気圏可入も可能。



ENCYCLOPEDIA OF Z'OD-IACOK

エンサイクロペディア・オブ・ソディ・アック



前ページの解説で説明した様に、ゾディ・アックが教団の尖塔に似た格好をしているのは伊達ではない。大気圏をかすめて飛行する為のボディは、平面図に1点鎖線で描いてある通り、中央付近から少し曲がる。この微かな曲がり具合が、マッハ25を超える極超音速で機動する機力を生み出すのだ。大抵のMAは入射に設定されているが、甲

純に言うると寸法が2倍になると推力は8倍必要となり、プロペラントも大量に消耗する。しかしゾディ・アックは大気中を疾走出来る空力特性にて、普通通のMAにはとても真似出来ない軌道変換をやっている。

ところで上図右下はゾディ・アックに搭載される予定であったビットである。全長10m余りある巨大なビットで、

中央胴体に12個並んだビット・コンテナから潜水艇のSLBMの様に打ち出され、エルメスのビットより1回り大きい史上最大のリイコミ誘導兵器だ。巨大になった理由はもちろん熱核反応炉を積んでいるせい。αアジールの物もかなり大きかったが、あれは熱核反応炉を持たないファンネル (imidam 参照) であり、それ故、ビーム砲の出

力はコレよりずっと小さい。しかし結局ゾディ・アックではこのサイコミ計画が実現しなかった為に、αアジールのファンネルによるビーム砲が最速という事になる。この円柱型ファンネルは反応炉の分だけ全長を切り詰めたエネルギーCAPだけ小さくし、ヤクト・ドーガやサザビーのファンネルへと発展していく。

fig 1: 大気利用軌道変換の変換角度によるコースのちがいは

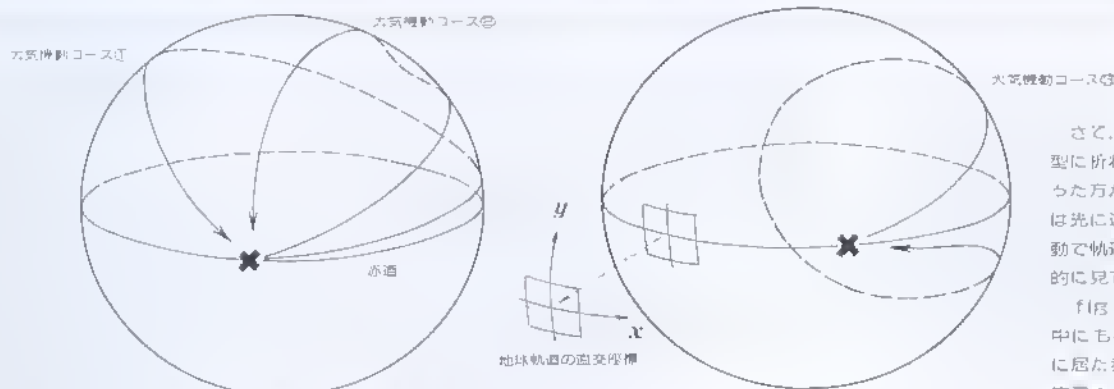
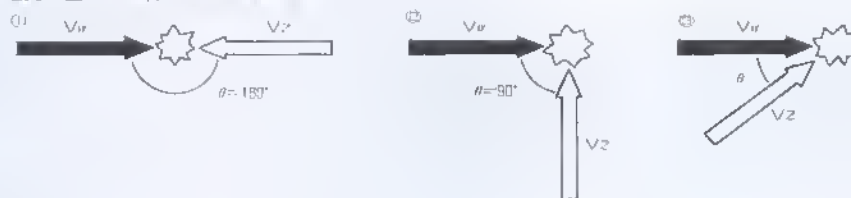
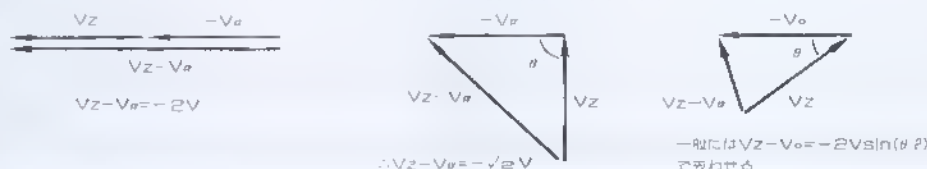


fig 2: 同じスピードを持つ2つの物体の相対速度の違い



同じ軌道面から見たゾディ・アックの相対速度は $V_Z - V_\theta$ と表わされる。 $V_Z = V_\theta = V$ と単純化すれば、次のようになる



一般には $V_Z - V_\theta = -2V \sin(\theta/2)$ と表わされる

さて、このゾディ・アックは、くの字型に折れ曲がる訳だが、折れて山になった方から谷の方向に機力が効らく事は先に述べたとうり。この大気利用軌道で軌道面を変えるというのを、視覚的に見ていきたい。

fig 1の②のコースが、ストーリー中にも出てきた90°の軌道変換だ。丸に囲った赤道上の軌道面に対して直角に変更されている。もし、こんな事をスラスタの反動だけで行おうとするなら、地上からロケット打ち上げるのと同じ等位のプロペラントを消費してしまう。それは何故か? 数学で言うベクトルで考えてみよう。元の速度をx、y成分に分けて $\vec{V} = 7.8\vec{V} = 0$ と書けば変更後は $\vec{V} = 0$ $\vec{V} = 7.8$ と書ける。つまりx方向の速度は減速して0にした後、y方向の速度は7.8まで加速しなくてはならないのだ。

ゾディ・アックはそれ程のプロペラントは消費せずに同じ事が出来る。大気中の飛行機は、大気の反作用を利用して簡単に90°旋回をしてしまうが、宇宙ではこれほど大変なのだ。

fig3: ソディ・アックの大気利用軌道変換の行程

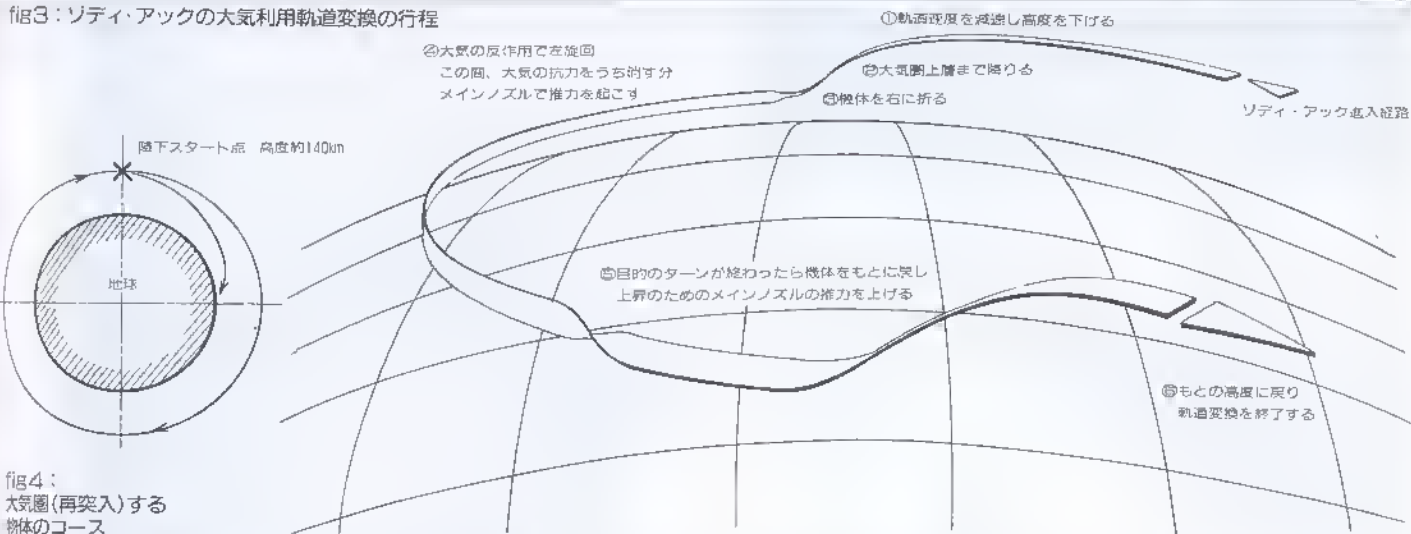


fig4: 大気圏(再突入)する機体のコース

次は、大気利用軌道の様子を順を追って見てみよう。fig3はその時の経路を分かりやすいように少々誇張して描いたものだ。

まず、大気利用と言うからには、それ迄の衛星高度から、大気圏に降りなくては始まらない。大気圏は徐々に厚くなるが、一応高度70~80kmくらいを境目とすると、旋回は出来ない。

実は、この高度まで降りて来るにはスラスターによる減速が必要。軌道上

にいるというのは、重力と地球を周回する時の遠心力が釣り合っている訳だから、(P301参照)これで高度を落として、大気圏外縁に触れる。図は、機体を右側に凸になる様子を描いている。

少しでもこの手の話題に詳しい人は気付くだろうが、この折れ曲がる部分というのは先端を除くと一番大気の空力加熱の起きる部分だから、ソディ・アックを開発するには一番ネックになった事だろう。ちょうど8年前、スペース・

シャトル初射ち上げの時、耐熱タイルがはがれて困ったのと同じ様なものだ。

ソディ・アックの機体の性質ではこうしたマッハ20などという極音速より遅いとさっぱり揚力が発生しなくなる。減速して着陸しようとしても、ストーンと落ちてしまうので、スペース・シャトルの様な帰還機には向いていない。だからトッシュ・クレイが最後に立てた作戦の様に、質量爆弾としてピンポイント爆撃に使うのは、もしかしたら機

体の性質上向いているのかもしれない。

fig4は滑空するタイプの突入体(Zeolusなど)が大気圏突入を開始してから、着地するまで飛行する距離を表わした。突入してから概ね地球を1/4周位する計算になるが、ソディ・アックであれば1/8周位で着陸してしまう。だからコースの修整の幅も狭く、タイミングは限られるので、戦闘中に機撃コースに乗せるのは、トッシュにとっても実は大変だっただろう。

終わりに、ソディ・アックと、α任務部隊の最期の戦いの相対速度を描いてみよう。

P6でゾアン1が北極回り、ゾアンIIが南極まわりで大気機動をした後、

Sガンダムをはさみ討ちに攻撃している(fig6)。大気機動は、fig1で示した90°の旋回である。しかしこの大気機動、タダで大気のお世話になっている訳ではないのだ。理科の教科書の様に

作用Fに反作用-Fとはいかない。大気は粘性も圧縮性もあるので、これが抵抗になり、揚抗比という値がついてまわる。大雑把に計算したところ、ソディ・アックの場合の抗力は何百トン

といった感じだが、これを放っておくとどんどん減速して、しまいには墜落してしまうので、2~300tくらいの噴射をしながら旋回をする。いくら未来のMAでもこの軌道変更は大変なコトである。特に表面温度は恐ろしく上昇するので、機体の塗装は耐熱性、断熱性の高い材料を未来の技術力で作り出す他ないだろう。

さて、この様にして概ね赤道上空を飛んでいたSガンダムの左右に回り込んだ2機のゾアンは、Sガンダムの軌道面に直交する経路を取って交錯点でランデブーする訳だが、ここでfig2で表わした様な相対速度になる。パイロットが自分本位に見ると(つまり自分の機体を原点とした座標)軌道は直交しているのに相手は45°の方向から迫ってくる様に見える筈だ。Sガンダムはどちらかの敵を正面に見えると、もう一方のゾアンに側面を捕える事になる。ソディ・アックが取る戦術としては、ベーシック且つ有効なものに違いない。高度はかなり下がっているので速度は、7.8km/sを越えているだろうから相対速度は、11km/s!! トップガンでF-14が擦れ違うシーンがあるが、あれの相対速度の10倍以上!! になってしまうのだった! 数字では分かっても感覚としてはなかなか想像が付かない。とにかく地上では一生かかって体験出来ない事は確かだ。こうして考えてみると、こういう状況を生き延びるのにはひょっとしたら、ケタ外れのあのニュータイプの洞察力が必要なのではないだろうか?

fig5: ソディ・アックとペガサスIIIの交戦の様子

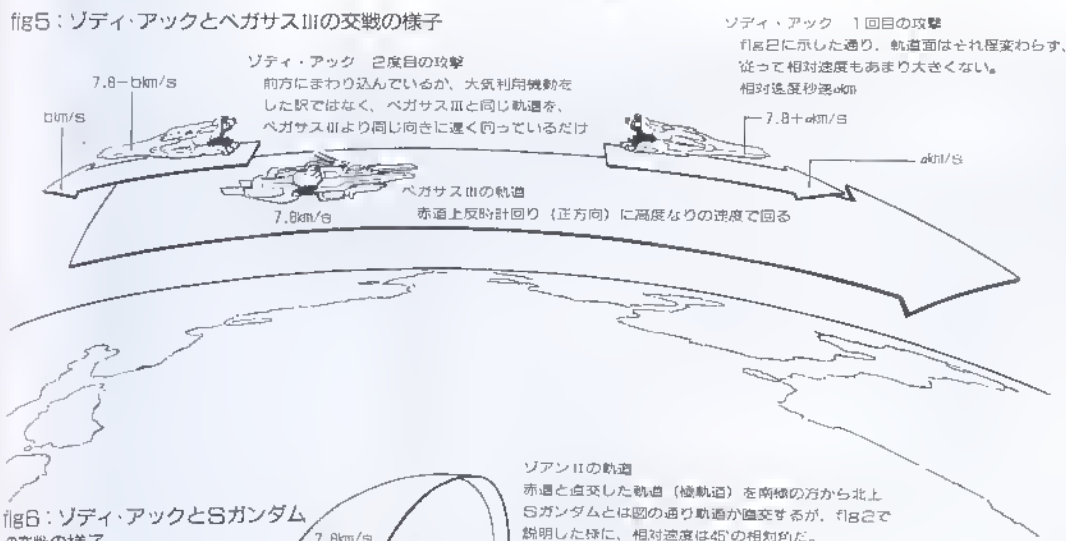
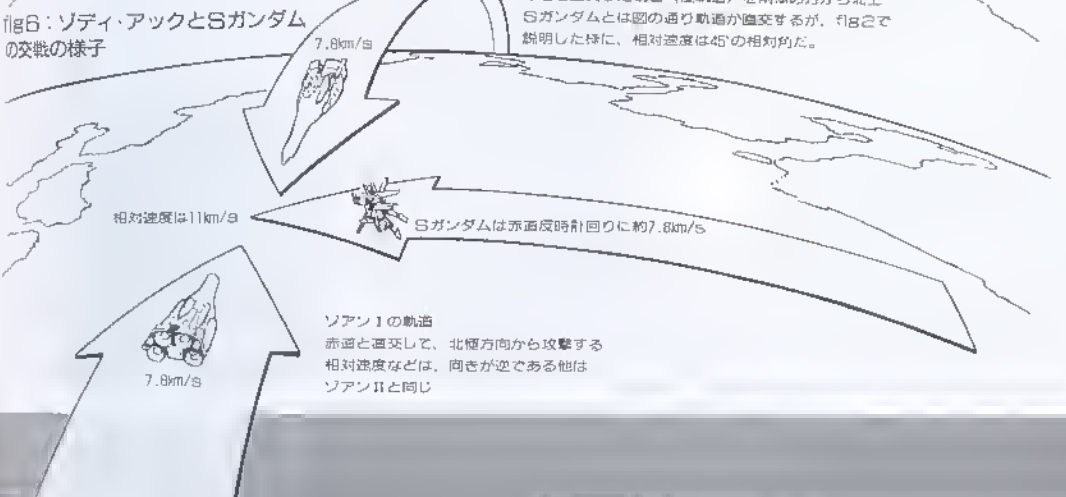


fig6: ソディ・アックとSガンダムの交戦の様子



RMS-154

BARZAM [REFINE TYPE]

▶ガンダム世界のバック・ボーン部分を過剰に考えた場合、その開発系
統や時代背景を考慮するに、「こうな
る筈」であるバーザム。創製の際に、
RX-178ガンダムMK. IIベースであ
る。胸部二重装甲に注目。

◀バーザム特有のハイ・ヒールは
残しつつも、ガンダムMK. IIのバ
ック・バックにより一気にガンダ
ム系量産型機に劣る背面。

▼TVフィルム『Ζガンダム』に
登場した、アニメーション設定の
バーザム。他MSからフォード・
バックが見られないのが特徴。

▶顔部UP構。ガンダム
的な“下アゴ”が追加さ
れている他、各面構成も
それらしくリファインさ
れた。

◀バック・バック、テール・スカ
ートを外した背面ラフ構。テール
スカートがム・バブル・フレーム
接続なのに注意。

エゥーゴが政権を掌握する直前、ティターンズが実質的な連邦軍そのものだった時期に、最後に採用された汎用量産型機。グリプス戦争中期、エゥーゴとの戦闘が激化すると共にMSの絶対数も不足し、又、奇型化・強化の一途を辿るMSは、すでに強化人間専用とも言わべき物となりつつあった。そこで、コスト・ダウンと共に、機体の簡略化を主眼とした新型汎用機の開発が必要視された。又、その要求は急

を要する物でもあり、現行生産機のいずれかの設計をベースにする事が前提とされていた。

地球至上主義の最たるティターンズ技術陣内では、旧ジオン公国軍スタッフ抜きで開発した機体であるRX-178ガンダムMK. IIの簡易量産機案を提出、そのガンダムMK. IIベース案は採用されたものの、最終設計はニューギニアベースの旧ジオン公国系スタッフの手によってまとめられた。顔部モノア

イ等は、その名残りと言える。

機体はガンダムMK. IIのアビオニクスを流用した為に極めて運動性は高く、又、他の連邦MSのオプションのそのほとんどを使用出来る様に、極めて互換性の高い設計となっている。汎用量産型としては非常に高性能機と言え、グリプス戦争末期ではティターンズの主力MSと成った。

SPECIFICATION

全高：24.20m 顔頂高：19.38m
本体重量：40.10t 全機重量：62.34t
パワージェネレーター出力：1.670kW
移動用ロケット推力：20,300kg×4
姿勢制御バーニア：白基
センサー有効半径：9.870m
装甲材質：ガンダリウム・コンボジット
固定武装：ビーム・サーベル×2
(出力0.9MW)

FF-08GB WIVERN

▲機体下面。機体上面とほぼ同型の、エア・インタークーラを持つ。機体が正面から見てゆるい逆V字型をしているのがわかる。

▼ウェーブ・ライダーに、コア・ファイターの機首をチョコンと取り付けた様なシルエットを持つワイバーン。機体全面のギョーデル・パターンは、模型発注用も兼ねていないが、おそろしくリアルかつ複雑。

▲「ワイバーンとは、こういうモノ」という事を(雑誌にはあるが)明瞭に打ち出したイメージ先行決定。この後、バランスを整え、決定稿へ移行する。

SPECIFICATION

全長：15.32m 全幅：9.5m
本体重量：15.3t 全備重量20.0t
推力：10,500kg×2
固定武装：60mmバルカン×1

皇邦軍の全領域戦闘機。主に、高々度～低軌道を主体とした制空に主眼を置いたフライダーツの後継機である。

胴体と主翼は、なめらかなラインで統合されていて、外縁部に可動の翼と収め式ペーンがある。極超音速飛行時、後退角を最大にするとデルタ型の三角形になる。

機体は全体にウェーブ・ライダー的な空力特性があり、極超音速でも良好な揚抗比を示す。

エンジンはターボ・ファン/ロケットのハイブリッド・タイプ。ポッド式でスタビレータをはさんで左右に搭載されている。インタークーラからダクト

まではほぼ一直線で、偏平なボディの上下に膨らんだ形となっている。インタークーラは2次元式、開口部が大きいものの傾いているので、正面から見た面積は小さい。片方のエンジンに対してボディは、可変式・2次元コーンの役目をする。インタークーラの内側は可変式ランプになっていて、衝撃波の発生や空気流量を調節し、エンジンをロケット推進に切り換えると張り出してきて、インタークーラを塞ぐ。

又、テール・スタビレータを初めて採用した宇宙機でもあり、宇宙空間での縦、横の制御をANBACで精密にコントロールするので、長距離の射

撃の精度が、それ迄の宇宙機に比べて格段に向上した。スタビレータ内部は大半が燃料タンクになっていて後端には上下に垂直フィンとラダー、下面にアレスティング・フックがある。エンジンをロケット・モードにすると、燃料を大量に消費するので、これだけ燃料スペースがあっても、更に外部タンクが取り付けられる場合もある。

機首はコア・ファイター・バリエーションからの流用で既存のシステムのアビオニクスを一部改良したもの。コア・ファイターは亜音速飛行を目的としたデザインなので、ワイバーンの高速飛行にはあまり適した形状ではない

が、TMSの飛行形態、中でもZplusのWRの練習機としては、コクピットも機首も非常に過している。

"GUNDAM SENTINEL" PLASTIC-MODEL SERIES

インジェクション・キット 開発ダイアリー

あさのまさひこ

(資料協力 バンダイ静岡工場設計課)

■1988年3月23日

バンダイ駒形で、静岡工業・模型技術設計担当/山崎・高橋両氏と、ホビ一部/小宮山氏の計3名と共に、商品の価格、発売時期、広告展開、雑誌展開、パッケージ&インストラクション、はたまた金型におけるパーツ分割(ノ)まで、4時間位の会議で一気に詰め込む。バンダイ側としては、非常にZplusに興味を示している様で、1:100可変Zガンダムを設計した高橋氏は「1:144でも変形しますノ」とキッパリ。

そして何よりも驚ろかされたのは、高橋・山崎両氏は、MSの設定画を見るだけで「コレは80位だね」等、パーツ数がほぼわかってしまう(ノ)事だった。

この日、Sガンダム及びZplusに関しての図面チェックをさせていただける様お願いし、了解をいただいた。加えて、センチネル・ワークス作のSガンダムのキャスト・パーツを郵送する事にし、設計に生かされる事となった。

■4月15日(金)

駒形ホビ一部の小宮山氏よりTEL。「困った事に、"スベリオル"って名称も通らないんですよ、登録商標。だから、"Sガンダム"を正式名称でいきます、あと"Ex-S(イクスエス)"もダメで…イクスとか、そのテの発音は全てダメだそうで」「ハア…」「オマケに、"Zplus"のプラスが別々のホッチキスのプラスに引っかかって…」「うわー」どうしましょうか?」「そうですね、Zプラスガンダム、とか、中にはさんじやうって言うのはどうでしょうか?」

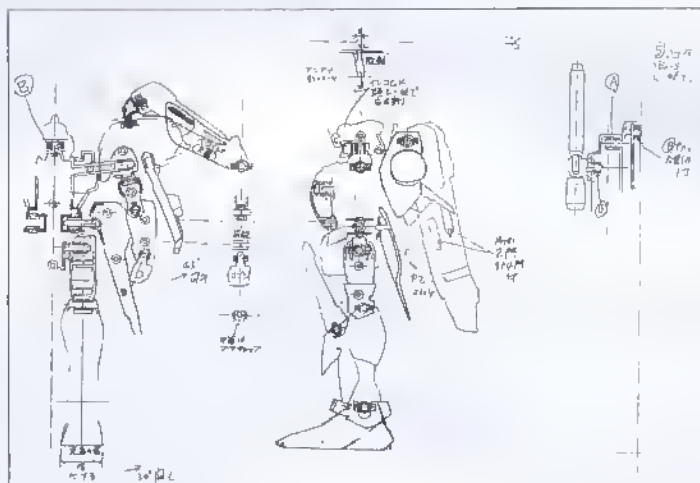
結局、Zplusはカタカナで「ゼータプラス」と記す事によって一文字化して解決。Ex-Sに関してはどうしようもなく、「イーエックスエス」(苦笑)と表記する事となった。

■4月26日(火)

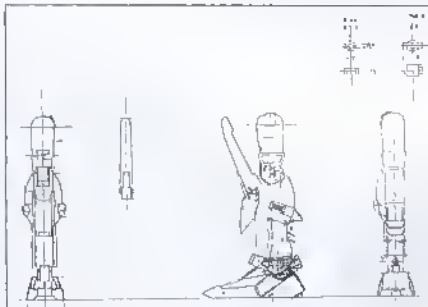
5月の全日本ホビショーの正式発表に向けて、カタログ撮影に突入。この本に掲載されたボンド作Sガンダム(P.134・135)、星作Zplus(P.150・151)、九龍作Ex-S(P.138・139)、星野作FS-Bst(P.137)の4体の模型が、カタログ撮影に使われている。

■4月28日(木)

静岡工業・山崎氏より、Sガンダム



▲▶Sガンダムの第一案図。見てわかる様に、大腿部ビーム・カノンは、わき腰(=口コア)から生えている。
▼バック・パックの、デザイン変更予定。ビーム・カノンの可動軸が一つ増えた。



の設計図面(第一段階)をFAXしていただく、「まだ、ほんとにうらです。変更もありますし」との事。

驚いた事に、Sガンダムの頭部は何と5パーツ構成(首・頭内部×2、フェイス、ヘルメット×2、メイン・モーター&アンテナ)であり、これは1:

▼ホビショー配布用ポスターの、カンパ画。一番奥に思えるのが、1:144ボンド作Sガンダムとなる。



'87年3月に「再開」された『ガンダム・センチネル』インジェクション・キット・シリーズ。再開決定から急ピッチで設計・開発が進み、同年9月には店頭でNo.2の『ゼータプラスC1』が並んだ。

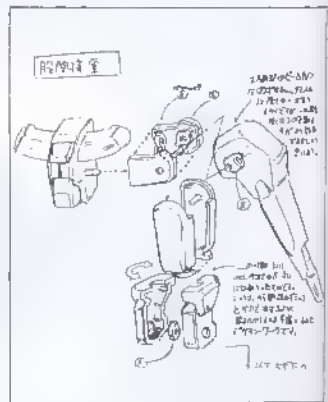
当然ながらこの『ガンダム・センチネル』は、雑誌媒体を利用した、バンダイとモデルグラフィックスの共同企画がそのスタートであり、このインジェクション・キット化再開に伴い我々センチネル・スタッフも微力ながら協力をさせてもらっている。あくまでもこちら側は技術的な面では素人なので、もっぱら(MSの)デザイン面や、商品デザインについてであったが、そういった「商品化」にたずさわる大きな流れに介入出来た事は非常にスリリングであり、エキサイティングだった。

ここでは、そのインジェクション・キット開発時にバンダイ側と我々との間で行なわれたキャッチボールを紹介し、そのプロセスを断片的にだが、考えてみたい。

なる程。そういった事ならもう一度考え直します」

■5月7日(土)

バック・パックのデザイン変更画、及び脚・パーツの設計変更案をFAX。



▲▼かとき氏考案による、Sガンダムのポリキャップ内蔵案。これはこの段階で考えたモノでは無く、'87年3月のプレゼンテーションの時から考案されていたもの。つまり、ここまで考えてデザインされていた。



144キットとしては異例の分割ノ3月の打ち合わせの時、「こう割れば抜けませんか?」などと、高橋氏とああたこうだ言っていた分割に本当になっていたのはビックリした。その他、チェック・ポイントとしては大腿部ビーム・カノンの付け位置。この図面のままでは、わき腰から生えているので、ひとまずこの件は保留となる。

■5月6日(金)

4月28日に不在であった高橋氏と直接TEL。バック・パックのビーム・カノンの変形の際、どう移動するかがかなり以前から問題になっていたので、デザイン修正案を提案した。加えて、先日の大腿部ビーム・カノンの件。「あれだとCパーツからカノンが生えてる事になっちゃうんですね。ムーバブル・フレーム接続って設定も生かせなくなっちゃうし…」「あ、なる程。いや、Zの時、大腿部にサイド・スカートが付けたら良くないって話が出たんで…

■5月9日(月)

週明け、編集部に入るとウワサ通りの可変Zplusの図面が到着していた。早速静岡工場にTEL、「本当にやってるんですね、コレは決定なんですか!」「まだ細かいところは変わりますが、ここまで設計に入ったらボツにする訳にはいきませんよ③。加えて、「機体の上下厚って、もう少しなんとかならないもんでしょうか、上半身スッポリ取り外すとか…機体側面から顔が見えちゃうとか、サスガに興醒めしちゃうんじゃないかと…」「うーん、そうですね、まだ確かにこの段階だと他にも問題が山程あるんです、考えてみます」「山程って言うとか…?」「実はこの段階で、パーツ数が950を超えているんです」「?」「わかり易く言うと、通常のこのスケールのキットっていうのは、多くて600~800パーツなんです」「い——!」「加えてスナップ・フィットにするか否か、とか、まだ色々あるんですよ」

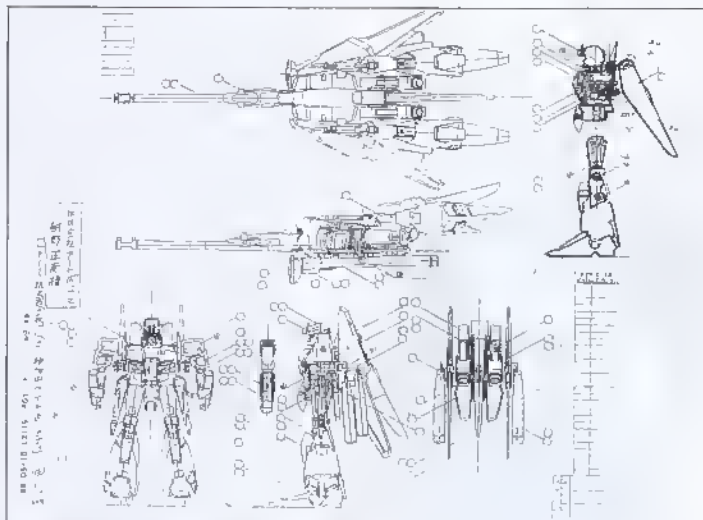
■5月18日(木)

全日本ホビーショー会場の静岡産業会館で、静岡工業デザイン課の岩本氏と、インストラクション&ボックス・アートの打ち合わせ。まずボックス・アートは、かとき氏が線画を担当する事が決定し、インストラクションでは我々が4ページ担当(ストーリー&機体解説)する事が決定した。

打ち合わせの後、「センチネル」のブースに立ち寄り、設計課の高橋氏にお会いする。「ランナー枠のあまった所に、説明パーツ用のバーニアをつけるとか…」「全然ありません④ ああZplusね、アレ、図面の上では確かに変形するんですよ。ただ、WRモードの時にへたりが凄ちゃうんですね。だから、やっぱりこれは結構大変ですよ⑤。まだまだかかろうで…」

■6月8日(月)

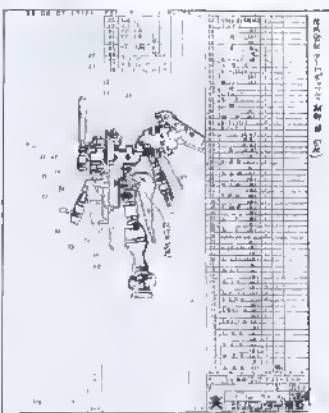
静岡工場に進行状況を確認のTEL。高橋氏「先日Zplusですね、頭と胴体は変形の際に取り外す事になりました。これで主翼より上がうすくなりましたから、隙間は気にならなくなると思いますが」「Sガンダムの方は?」「先日のFAXのデザイン変更は、そのまま行ってます、OKです。ギミックの方は、ヤッパシ…ああは入りませんが、ポリキャップが⑥ 一応、Sガンダムの設計図がUPしてるんでFAXしますよ。まだ一部変更になりますけど」



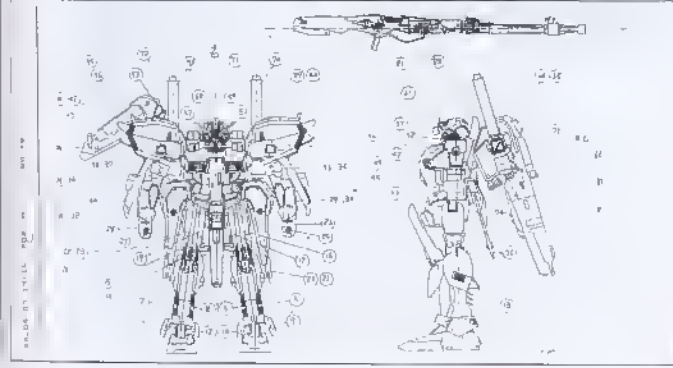
▲Zplusの図面。体のパーツを一つも外さない、完全変形バージョンである。が、WRモード時、側面から顔が見えてしまったり等々、まだまだ問題未解決。



▲ホビーショー会場で配布された、バンダイのポスター(完成仕上がり)。

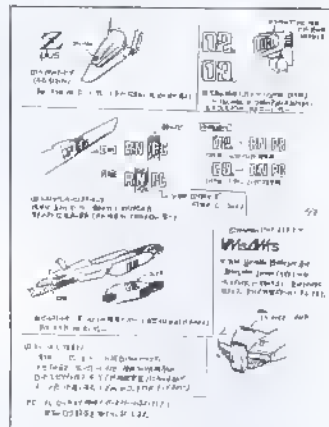


▲▼Sガンダムの図面。まだこの時点では、大根即ビーム・カノンはわき腹から生えている。が、「取付位置変更」の指定はしっかりと一。



■6月25日(土)

Zplusの決定図面をボ——ッと見ていてふと気付く。「デカール、どうなるのかなあ?」もし間に合うならば!と、キット用デカール設定を急遽起こして、すぐにFAX。だけど、この日は静岡工場はお休み……。



▲Zplusのデカール設定。近年のガンダム・プラモとしては、異例なまでに細かい物となっている。

■6月27日(月)

設計・高橋氏より25日の返信FAX。デカール設定はOK、そのまま決定。加えて、自分のオリジナル機体を作るように、4~9までのログ数設定も起こしてはしとの要望あり。

■7月8日(水)

設計の高橋氏にTEL。「えーと、Sガンダムが色プラ成形(システム・インジェクション)になるって話ば、しましたっけ?」「あ、そうなんですか!」「ランナー1枠分なんですけど、胸ダクトが黄色になったり、コクピット・ハッチが赤になったりします」「あとZplusの進行は?」「はい、金型に入ってます。Sガンダムも、まだ図面いじ

■6月13日(月)

Sガンダムのボックス・アート案4種をデザイン課にFAXする。

■6月21日(火)

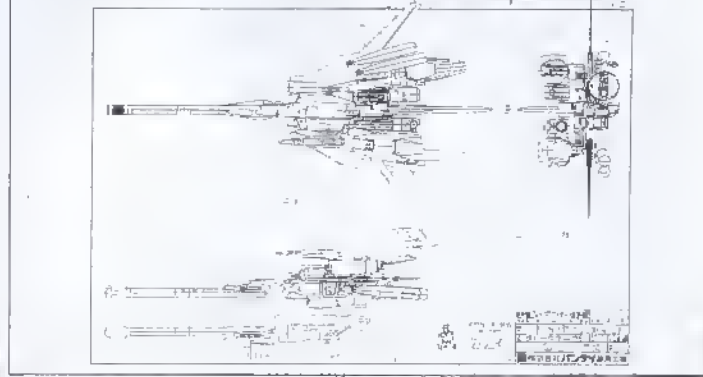
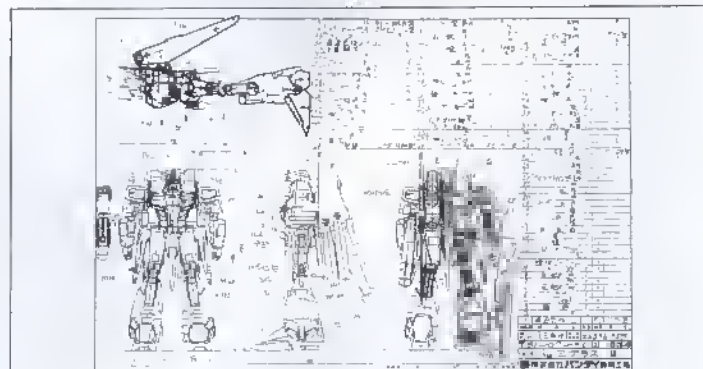
デザイン課岩本氏よりTEL、「実はZplusの方が先行しているんで、Sガンダムのクリーン・ナップより先にZplusをお願いします」との事。

同日、開発課の山崎氏より、Zplus最終図面が届く。



▼かとき氏によるZplusボックス・アート案。スマートガンが長大放、機レイアウトに。

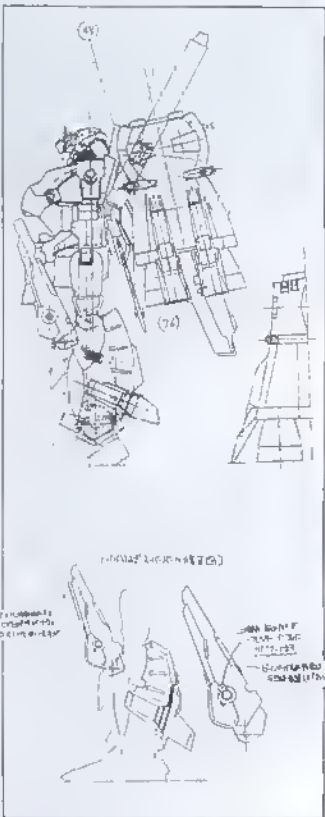
▼Zplusの最終図面。WR図面の右下の様に、顔部・胴体の各パーツは取り外し式変形に。



ってはいんですけど、部分的に金型に入りました。Sガンダムの本型、例のキャスト・パーツをもちろん参考にしていますから、基本的にはソックリですよ。あと、Ex-Sとブースター型も図面にも入りましたよ」

■7月7日(木)

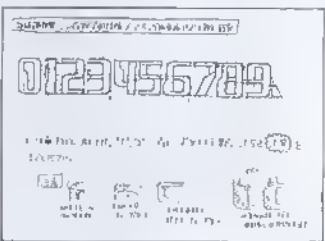
高橋氏よりEx-Sの案図のFAXが入る。



▲上がEx-Sの案図で、ドロー部修正案。脚のス・パー・パーツ2個を中心に修正している。

■7月8日(金)

前日入ったEx-Sの案図修正案をFAX。同時に、Zplusを始めとするセンチネルMS群統一の、マーキング用アラビア数字ロゴ設定もFAX。加えて、ブースター・ユニットに関して、星野氏のキャスト・パーツを郵送。



▲センチネル・モデル共通の、アラビア数字設定。これはそのままZplusのシールに付属される。

■7月14日(木)

Ex-S兼Bst型用の、ブースター・バックの最終案図が早くもFAXで入る。同日、一時ペンディングになっていたZplusボックス・アート作業が再開、デザイン課で描かれた修正案がFAXされ、その案を再びかとき氏がクリーン・ナップする事となった。

■7月28日(木)

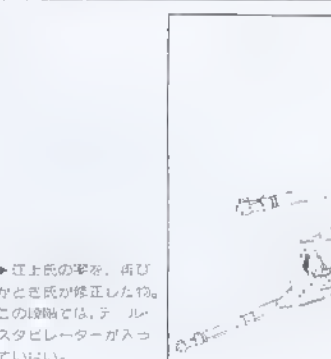
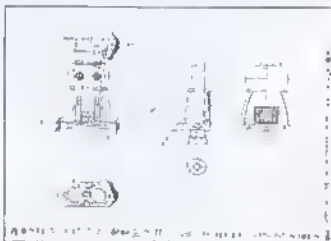
とうとう編集部にてZplusのテスト・ショットが届く。まだトライ状態なのでモールドは甘いけど、そのギミックはもう驚嘆モノ。そのショットを見たかとき氏「へえー、Zplusの裏面ってこうなってるんだ、知らなかった」



▼Zplusに付属する、シール。デカールでなかったのは残念だが、極薄マット状故に、全く同調感く使用出来た。



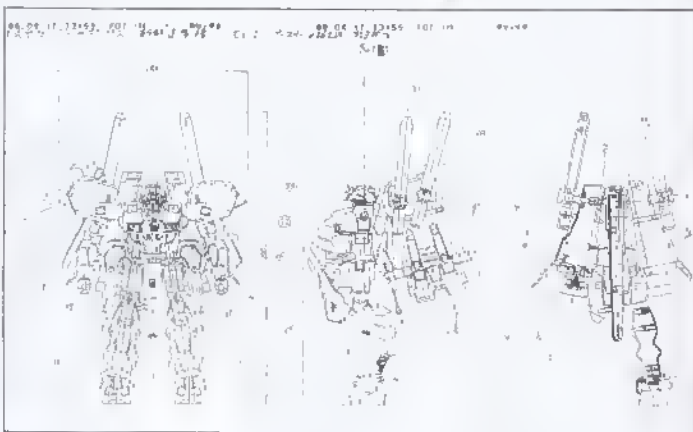
▼星野氏のキャスト・パーツが利用して作られた、ブースター・バックの最終案図。



▶江上氏の案を、再びかとき氏が修正したもの。この段階では、デカール・スタビレータが入っていない。

■8月2日(火)

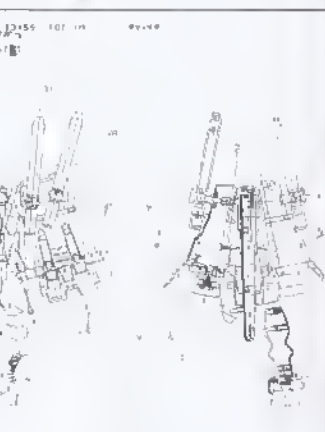
Zplusのインストラクション原稿UP、宅急便で静岡工場へ。



▼Zplusのキットを組み、WFモーター時のプロポーションが、増築モノ。脚間のギミックには、誰かが裏切がされた。

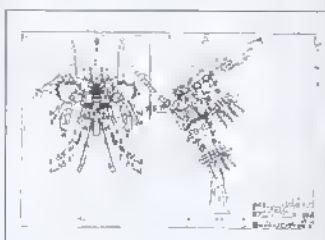
■8月11日(木)

高橋氏から、Ex-SとBst型の図面のFAX届き、修正案は生かされているのを確認。



▲Ex-Sガンダムの最終図面。なんと、この段階ですら足3mm延長されていた。

▼ブースター装置の最終図面。スタンドが付属している。



■8月20日(土)

Sガンダムのボックス・アートは結局、かとき氏のラフをデザイン課の江上氏がクリーン・ナップした物になる。これは静岡工場の夏休みとこちらの線画描きのスケジュールがダブってしまった為、双方で同時進行してしまった為。かとき氏には一応線画をUPしてもらいFAX。一部デザイン画が食い違っている部分の修正をお願いする。

▼デザイン課江上氏による、Sガンダムのボックス・アートは。





▲かとき氏による、ボックス・アートになる予定であった面構。

■9月3日(土)

Sガンダムのイラストレーション原稿書き。

■9月9日(金)

遂に、Sガンダムのショット到着。遂にSガンダムそのもの!!



▲「色ブラ」(システム・インジェクション) 成形による、Sガンダム。胸部のポリウムなどはキャスト・パーツそのままである。

▶zetaと同じく石橋氏ペイントによる、Sガンダムのボックス・アート。

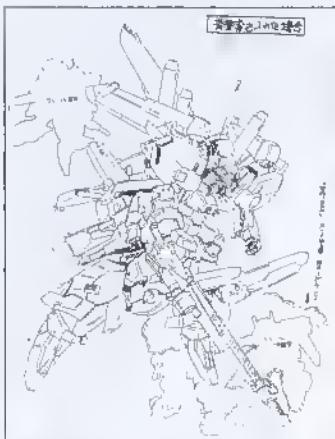
■9月16日(金)

Bst型の線画をかとき氏がUP、さっそくFAX。

■9月20日(火)

今度はEx-Sガンダムの線画がUP。事前に送ったラフ稿では、「箱のタイトル文字にスマートガンがかかってしまう」との理由で一部変更になったりと、やはり制約の中で揺るのほ仲々大変。Ex-Sに関しては背景案もこちらで起こした。

▼やはりかとき氏によるEx-Sガンダムのボックス・アート構。時原案も同時に考えられている。



■10月5日(水)

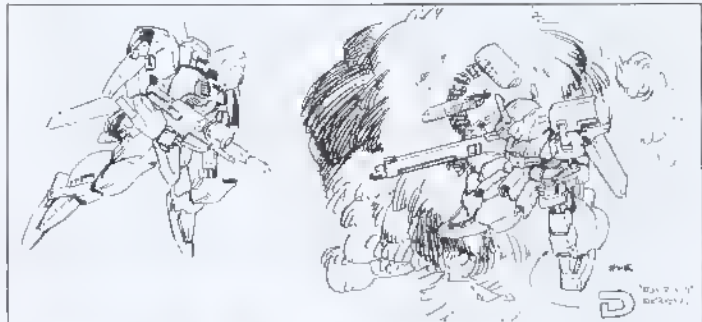
Bst型のショット到着、そのボリュームは圧倒的!

■10月10日(月)

続けざまにEx-Sのショット到着。

■10月12日(水)

デザイン課・江上氏よりFAX入る、Ex-Sのボックス・アートの件、ネロとザクの背景案を提出したが、決定稿はアイン単体となる。



▲Ex-Sの背景用に描かれたネロと、ゼク・アイン。仲々素直な(?)顔合わせ。



▲Bst型のボックス・アート。これも先の色つと同じく石橋氏によるペイント。色方にはベガス田が。

▼通呼みのアイテム(笑)、SガンダムBst型。ガンダム・タイプとしては異色のキットとなった。

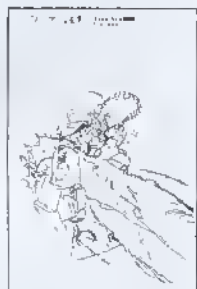


▼そして、シリーズ最終となったEx-Sのボックス・アート。これは反谷川氏のペイントによるもの。



▲Ex-Sのボックス・アート決定構図。映画「第三回」のラストシーンでイメージした「の書き」が欲しい。

▶その決定構図のEx-Sの後方では、整備されたゼク・アインや……



■10月18日(火)

Bst型のイラストレーション原稿UP、静岡へ。

■10月19日(水)

浅草で、全日本ホビーショー。2日目オーラス30分に行った為、ガラガラ。久しぶりに高橋氏とお会いする。「どうも、4体おつかれさまでした」「いえいえ、こちらこそ」ところでEx-S、ヒゲ下を2.6mm位延長してませんか? すごくバランス良くなってますので」「ええ、図面の上では3mmなんですけどね」

■10月21日(金)

Ex-Sのイラストレーション原稿、発送。これにて、全作業完了——。

ユーザーというのは、特にヘビー・ユーザーに成って行けば行く程、「ガンダム」のインジェクション・キットを見た時、「あー、ここをもっとこうすれば全然良くなるのに……」と、最初に思うようになる。もっとも、生産者側と消費者側の相関関係とはそういったモノだし、それが需要と供給というモノのあるべき姿でもあり、極めてプリミティブな発想かもしれない。

しかし、今回のケースにおいて、ほんの断片的とはいえ「商品」流通のシステムに介入出来、あらためてその大変さと難しさを実感した。何とも生産者側とは、苦労の多いスタンスである。

又、多少辛口な意見となるが、企画が、そしてシステムが巨大化していけばいく程、その複雑さが増え出すいかにも組織的な小トラブルも、何らかの手段で改善していかななくては行けない

問題であると思う。

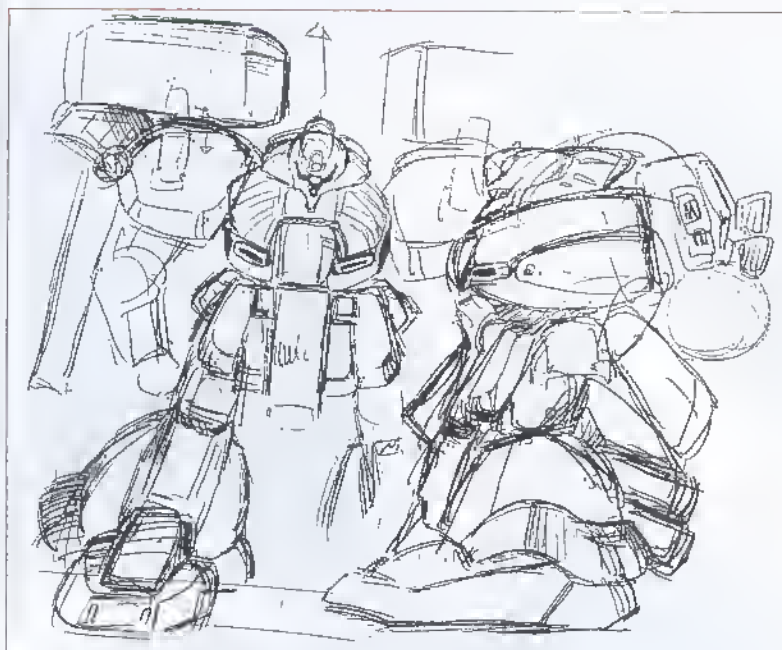
ガレージキットというジャンルが今日ここ迄一般化したのは、そのジャンル自体の価値性と共に、簡易なシステムの縦軸ネットワークによる、「商業シミュレーション」がウケた為、という雰囲気がある。この商品・ユーザーへのダイレクトな構図は、大手メーカーのインジェクション・キットよりも、そのシチュエーション自体がスリリン

グだからだ。

これから先、大手メーカーのインジェクション・キットは、どう変わっていくのだろうか。ヘビー・ユーザーが満足し、かつ商業的ヒットになり得る商品——この「センチネル」が、何らかの糸口になれば、'90年代のキャラクター・モデル・シーンは、再び大手メーカー×ショップのエキサイティングな構図が期待出来そうだ。

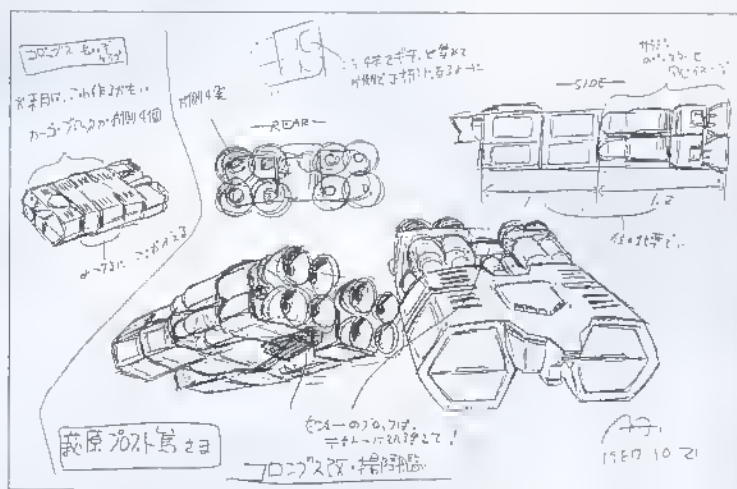
センチネル作例解説

あさのまさひこ



◀連載企画最初の造型物。1:144スケール、アインの打ち合わせ用資料。かときはじめの氏自らの手による。ゼクの巨頭図。完全にモデラー専用の為には極められた図紙。

▶Photo STORYのプロップ担当とテラー。私原義氏用への発注用設定。これは、連邦輸送艦「コロンプス」の、センチネル・オリジナルの改装指定。



「雑誌」という媒体の枠内のみで物事が始まっているのに、観望者がちがいが、センチネルで言うところの「ワークス体制」というのは、トータルシステムである。今までの模型雑誌におけるガンダム・モデルというジャンルは、TVなどの他の媒体ですでに「成立」している要素を持ち込み、モデルのレヴェルで処理する物であったが、センチネルのそれは、も

ここ数年の、キャラクター・モデル一諸氏による造型力の進歩は、文字通り目覚ましいモノがある。スケール・モデラーがその技術力を月進年歩で成長させていったのに対し、キャラクター・モデラーの急成長振りは、純粋に驚嘆モノと言える。しかしその弊害として、キャラクター・モデラー特有の「奇型化」が表面化し始めつつある。

■キャラクター・モデルの「正解」

これほどの「リアル・ロボット」というジャンルは、「リアル感」というファクターに対し、圧倒的なまでに一慣性が無かった。これを称する時、良く言えば「キャラクター・モデルに正解は無門＝無限の楽しみ」という事にもなるが、この途方も無い広がり、(たとえ端的と言っても)その解答や、又、そのヒントが表面化しても、それを「スタンダード」として認められぬ体制化を促していた事も、事実であろう。とりえず「ガンダム・センチネル」を試みたコンセプト・ワークとしては、「キャラクター・モデルなりの、3Dとしての正解を出す」という事だった。

これに対し、前述の「個々の中」の解答を無理矢理一本化するのには、ファッショナブルな見解も見受けられたが、感心しないうちにいただいたのは、それはユーザー・サイドに強要している訳ではない。まず、その定義付けを理解していただきたい。

送り手が一本化した際には、(それを許諾するか、否定するかは別として)「正解」は送り手側に存在し得る、という事である。つまり、「ファイブスター物語」で水野護氏言うところの「本当はこうなっているんです」というのと同じ事であり、クリエイター・サイドには、その表現しようとする物が頭の中に「形」としてある訳なのだから、その「形」の近似値を求める作業が、「正解」へ近づける作業と言える。モデラーが自身の裁量で、デザイン画を(体の良いコトバで言うところの)「アレンジ」(笑)して3D化するのには、その近似値を求める作業から外れてしまう訳だ。100人モデラーが居れば100通りの解答があつて良いと思うが、(正直な話では)100通りの正解は有り得ないというのは、ある程度は踏まえなくて

はならない事だろう。

そして、そのクリエイター(デザイナー)の「正解」をねじまげしてしまう程の裁量を、モデラーが賢賢として、又は軽快値として持ち得ているか? というのも、考えなくてはならないテーマのひとつであろう。つまり、センチネルでのモデラーがモデラーたるベクトルは、「何かに「正解」の近似値を求めるか?」という部分で表現の場を与えられ、言わば方向性としては、スケール・モデル(注:ここでは、航空機やAFV、自動車などの模型についてのみ指す)のそれに極めて近門。

■「センチネル・ワークス」体制

かときはじめ氏描くところのデザイン画は、アニメーション用設定と比べれば「情報量」の多い物となっているが、それが3Dへトランスレーションする際に必要な要素の全て、ではない。「設定画」などというモノは、たかだかA4~A3サイズの平面(2D)に、鉛筆で描ける程度の情報しか持ち得ない。設定画の線をそのままトレースして3D化しても、それはスカスカ立

ちろんガンダムという「成立」したキャラクターの上で回転しているものの、今までは外的部分に委ねて来た「からのクリエイト、コーディネイト、プロデュース」も、その全てを含むシステムの一環としてモデリングが存在する。ガンダム・モデルにおける初の「プロフェッショナル・モデリング」、それがセンチネルのモデリングである――。

FEDERAL FORCE
ANAHEIM ELECTRONICS "MSA-0011(Bst)"
"PLAN303E" DEEP STRIKER

from a BANDAI 1/144 scale kit based
Modeling by Masahiro ISE



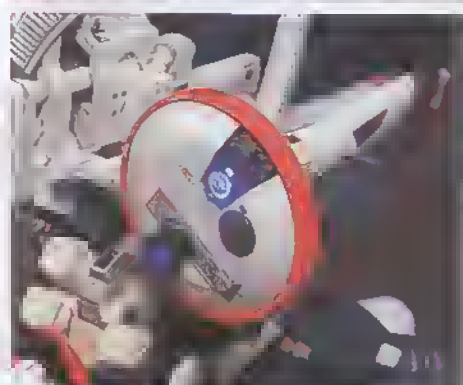
▲主砲口から送るエネルギー供給パイプは、テール・スタビライザー内に入る。パイプの質感と、メタルコート仕上げの部分との対比が面白い。



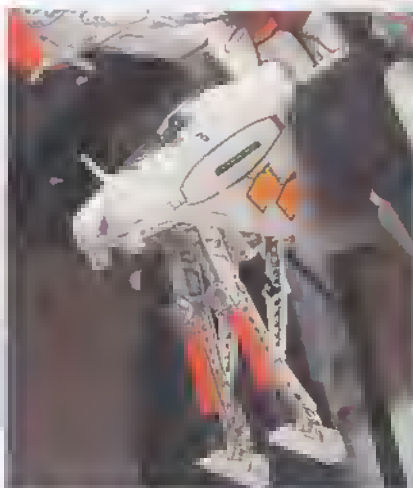
▲右側面の主砲取付部周辺。各々のユニット構成がハッキリとしていて、現実味がある。エレベーション・ギアと、その後方の燃料口のディテールがスゴイ。
◀ディス・ドーム表面のセンサーは、表面にまで突き出る(ノ)。エレベーション・ギア→燃料口への、なだらかなスロープに注意。



▼下腹部の追加パーツ下側には、大型ランディング・ギアを装備。もちろん、スクラッチ・パーツ!!



▲大型ディス・ドーム・システムは、直径にして48mmある。円周センサーの数が、巨大さを演出する。



▲まるで刃物の様な爪を持つ、マルチ・センサー・ユニット。装甲の表現は改修版である。

▼胸部・下腹部追加パーツ共に、1フィールド・ジェネレーターを装備。2個併用により1フィールド・バリアーも広がる。

▼肩胛ブラットホームには、ムーバブル・フレーム・マウントのラッチ(接点)が4箇所並列状になっている。左側のラッチに、ディス・ドーム・システムをセットしている。



▲マルチ・センサー・システム後方ディテールと、コンフォーマル・バックに位置するエネルギー供給コネクタX2が確認出来る。



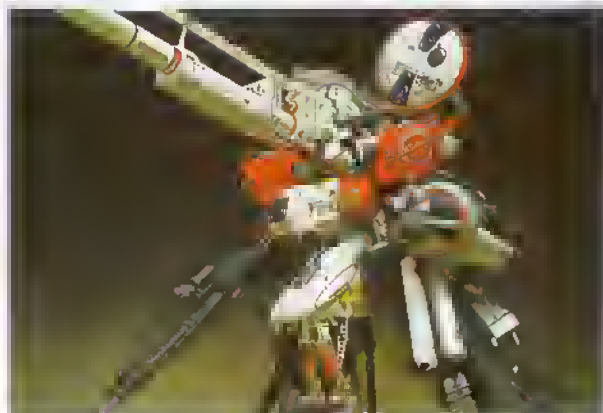


▲右側面形式。右側の脚ブースター・ユニットには、改良型ビーム・カノンをセットせず、ビーム・スマートガンを経営している。



◀計10発ものメイン・ノズルが並ぶリア・ビュー。4本の放射線状に広がるプロペラント・タンクが、より巨大感をUPさせている。

▼頭部が見えなければ、とてもMSとは思えないだろう。左肩の "GUNDAM System" ロゴ・タイプは、右ページのEx-Sガンダムとペア。



FEDERAL FORCE
ANAHEIM ELECTRONICS "VMsAWrs" TMS
MSA-0011 "Ex-S" GUNDAM
[Ext] [REFINE VERSION]
1:144 scale Full scratch build
Modeling by Bond NEJIGASHIRA with SENTINEL WORKS

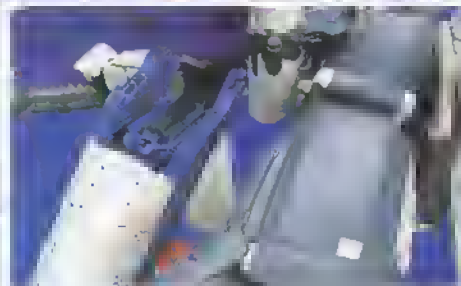




◀見ての通り、肩外装甲（ショルダー・ジャケット）は、腕の可動干渉に伴い可動（スライド）する。これは肩外装甲に限った事ではなく、ムーバブル・フレーム式MSの特徴のひとつと言える。

▲外装甲を外した状態の、左腕。ムーバブル・フレーム方式MSをリアルに再現した場合、骨格（フレーム）の可動に対し、外装甲が状況に応じた移動をする筈である。

▶ビーム・スマートガンに接続されるディスク・レドーム・システム。レドーム自体のパーツは、M、Q、Q、K、（モデルグラフィックス・オリジナル・キャストキット）製。



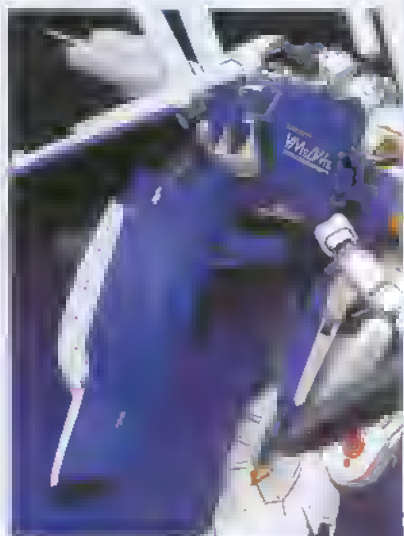
▲プロペラント・サブ・ユニットは、サイド・ジャケットを使って肩口に吊り下げられる。サブ・ユニット内部のモールドに注目 //

▼「フィールド発生器（数部増設パーツ）周辺のライン取りも、かとき氏のラインを尊重した物となっている。遠郊は、ワークス作別用キャスト・パーツの物をモディファイ。



「Ex-S(イクセス)ガンダム」は、ガンダム・タイプMSで言うところの「フルアーマー・ファミリー」に属する、次期・高機動化型重装甲MS形態である。が、その追加パーツ群は、あくまでも機体と同時設計された物であり、対一用に着連うんぬん、といった強引なシチュエーションから生まれた形態で無いのが、他のフルアーマー・ファミリーと一線を画する点である。あくまでもこのEx-Sモードは、巡航形態であるGクルーザー・モードをトランスフォームさせたMSモードであり、巡航形態があるが故、生まれたモノであると言える。Gクルーザー・モード時に装着している開口サブ・ユニット（プロペラント・タンク）を切り離さず、サイド・ジャケットでムーバブル接続した状態のこのEx-Sモードが、「真意の」Ex-Sガンダムと言えるのかもしれない。

かときはじめ氏の手による「デザイナーズ・グラフィック・シリーズ」にて発表されたリファインドEx-Sモード（決定稿、では無い）を、親子組ボンド氏をチーフ・モデラーとしたセンチネル・ワークス・モデラーにてフルスクラッチ。（イラストレーションは、P.238～239に収録）新機を基準法としてバンダイ・キットを使用し、残りの全では基本的にフルスクラッチ。過去製作した（2年前）ノブ・ワークス作例用キャスト・パーツが今作例でも重要なファクターを占めたのは、そのパーツ群が2年前の作品とは思いがけずに満ちたフォルムを有していたかの証明にもなった作例である。



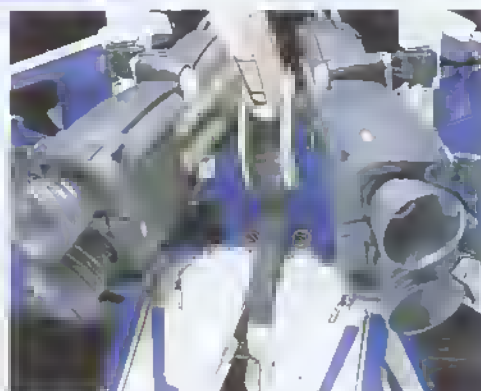
◀プロペラント・サブ・ユニット側面形状。同ユニットが大型化されている為、当然時と場合異なるサブ・ユニットも人型化された。



◀MS時テール・スカートとなるのは、元々はBパーツ（Gクルーザー・モード）の主要なパーツだ。これを「翼」として製作、故にスラット、フラップ、ラダー、垂直尾翼までも有するリアルな仕上がりとなった。

▼テール・スカート上方に見えるのマークは、Gコアのモールド。ブースター・ユニットの内側（内部）も設定を忠実に再現している。

◀かとき氏描く所のリフレクター・インコム・ユニットは、時と共に大きく形状が変化して来た。本作例では最終稿を基として製作。リフレクター・インコムには「INCOM」のロゴタイプが。



FEDERAL FORCE TASK FORCE α
ANAHEIM ELECTRONICS™ VMSA Wrs™ TMS

MSA-0011 "S" GUNDAM

1:144 scale Full scratch build
Modeling by Bond NEJIGASHIRA with SENTINEL WORKS



エウゴが秘密裏に進めたガンダム開発計画「プロジェクトZ」は、様々な機体から抽出され、Zガンダムのロールアウト後5アナハイム・エレクトロニクスを通じて開発が継続された。Zガンダムと同時期「(バイオ)ガンダム」のコード名で開発された機体は、Sガンダムである。旧大戦で活躍した名機RX-78のコア・ブロック・システムの再導入、そして合体・変形機構を有し、「エウゴ」における究極のガンダムMS、機体の下に誕生した機体である。両脚に1機ずつ、計4機の軽装機を有し、その機体形態変化の推力バランスの問題を解決した。又、各種追加パーツが機体の要素に合わせて設計されたのも特筆すべき点で、合体や変形への影響も実にリアルな物となっている。試作としては、ホカサタ研究所流出の技術によるインコムシステムを頭部に配しているのがまず目に付くが、大脚部ムーバブル・フレーム

にエネルギー供給コネクタを持ち、各種ビーム兵器を接続出来る事が最大の利点。最も攻撃力の高いオプションとしてビーム・スマートガンがつけられるが、これは右大腿部に本体を、左大腿部にエネルギー供給用のサポート・ユニットをセットし、これを体の前で結合して使用する。

MG誌上でのPhoto STORY連載において必要となった、Sガンダムのキャスト・パーツ。マスター原案をデザイナーであるかたさはじめ氏本人が作り、それをボンド氏を中心とする数名でフィニッシュ・ワークへと持っていった。今回掲載のモデルは、Photo STORYのSFX 巻末でボロボロになった物を、ホビーショーのプレザンテーション用カタログ撮影用に完全リペアーした物。もちろん、このワークス作例用キャスト・パーツが、バンダイ・キットの設計に使用されている。



◀ビーム・スマートガンとエネルギー供給用サポート・ユニット。銃身のスリットがスゴイ！



▶同ワークス作例用キャスト・パーツを利用して、百武護氏が製作したフル・アクションは様。各所の二面関節等が再現している。



FEDERAL FORCE "TASK FORCE α"
ANAHEIM ELECTRONICS' "VMSAWs" TMS

MSA-0011 & "S&Ex-S" GUNDAM

0011(Ext)
from a BANDAI 1/144 scale kit
Modeling by Mitsuhiro HOSHI with Miyuki YOKOSHIMA



◀モデルグラフィックス'88年11月号のカヴァーを飾ったSFX PHOTO。本格的なムーヴメントは、ここから始まる。



バンダイよりリリースされた1/144スケール・キットを、最小限の改造・追加工作でいかにワックス作例のキャスト・パーツに近づけるか、をき眼に置いた作品。草本となるSガンダムを野氏が製作。後にリリースされたEx-S用追加パーツ部を横崎氏が追加工作している。Sガンダムのインソエクション・キットというモノに手を加える際、どこからの怪に増え、又、それに月起こる千手など、'88年10月のリリース時期からその後の展開を考案に入れての、デタラメな作例であった。この作例により得られたデータを用いて、P274〜収録されている「君にも作れる、究極キット改造の巻」のジョー・マートが考案されている。Sガンダム・ブルー=コバルト・ブルー・ベースが確立されたのもこの作例であつた。

FEDERAL FORCE TACTICS
ANAHEIM ELECTRONICS "VMSA/Wrs" TMS
MSA-0011(Bst)

"S" GUNDAM plus BOOSTER UNIT

1/144 scale Full scratch build
Modeling by Toshiaki HOSHINO



Sガンダム本体と平行して開発された、追加パーツ群のひとつであるブースター・ユニットを、脚部及び背部に計4動装着した形態。その加速性の高さから大型宇宙戦並の大幅な軌道移行を可能とし、例えば地球低軌道から単独で月軌道に達するだけの制動速度と加速度を有する、MA（モビルアーマー）並の機動的MSと化す訳だ。又、テール・スタビレーターと肩口のAパーツ主翼を作動肢として併用する事により、攻撃時による機動性も通常MS形態に大幅に劣る事もない「人型」にこだわる連邦ガンダム系MSとしては異

例とも言える、用途を限定した別に合理的形態であると称する事が出来るであろう。

ワークス作例展開用としてボンド以下が製作したSガンダム本体のキャスト・パツに、星野氏が造型複製したブースター・ユニットを装着し、加工した物。このブースター・ユニットは、あの九條氏Ex-Sや長谷川氏白カラーナーにも切り始めて使用されている。加えて、同ブースターはバンダイ・キットの設計にも活用された。



FEDERAL FORCE "TASK FORCE 〇〇"
AMAREIM ELECTRONICS' "VMsAwrs" TMS

MSA-0011"Ex-S"GUNDAM

[Ext]

1/144 scale Full scratch build
Modeling by Kenichi KURYU

Ex-S (イクセス) ガンダムには、Sガンダムに対し、計10個の強化パーツが、追加・換装されている。胸部パーツは、変形機構の構造の増強と、1フィールド発生器を兼ねる。これは、コクピット・ブロック周辺だけにビーム・バリアーを生じさせてパイロット保護に務める。メガ粒子兵器の取用である。両膝に1基ずつ納められているリフレクター・インコムは、有線でコントロールするインコムの一機で、強力な1フィールドを発生させ本体から発射されるビームを反射して自隊を攻撃する。Ex-Sガンダムでは転機要時でもノーマルのSガンダムに比

べて目割増しになってしまったが、脚部、バック・パック共に推力が強力になりプロペラント容量も増しているため、トータルでの機動性は向上している。

これも前出の[Bst]型と同じく、ワークスや別冊キャスト・パーツを用いてスクラッチした作品。Ex-Sガンダムは、言わばSガンダムにおけるフルアーマー化であり、その方面での見聞を優先し思い切ったバランス変更箇所も見受けられる。尚、初出時にはリフレクター・インコム・ユニットは準備中であったが、今回収録の際は改定版を装着した。



▼1フィールド発生器周辺は、丸藤氏独特のタッチの仕上がり。ボンド作リファイン版と比較してみたい。





▲初出時よりも大型化されたリフレクター・インコム・ユニット。Photo STORY時に改造された訳だが、最新編では再び形状（と言うよりはバランス）が大きく異なる物となっている。



FEDERAL FORCE "TASK FORCE α"

ANAHEIM ELECTRONICS "VMSAWs" TMS

MSA-0011[Ext]

"Ex-S" GUNDAM G-CRUISER MODE

from a BANDAI 1/144 scale kit "Ex-S GUNDAM" based
Modeling by Yasuyoshi HASEGAWA

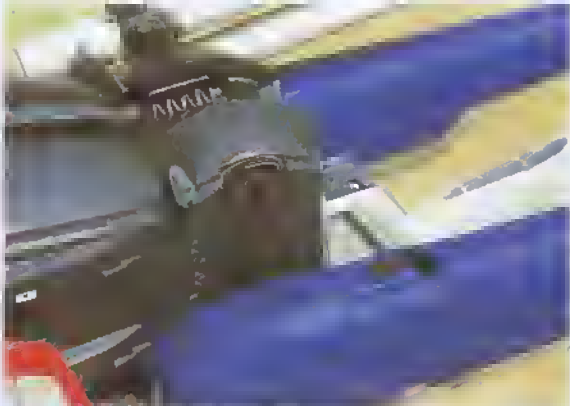


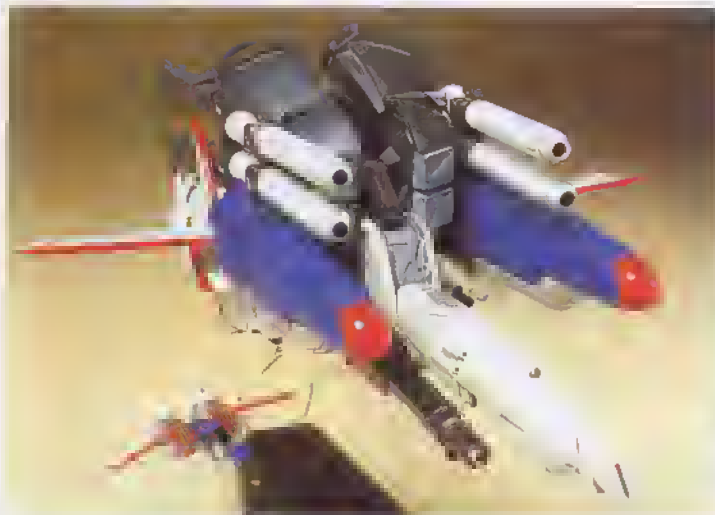
Ex-S Gundamは機からトランスフォームした巡航形態「Gクルーザー」モード。素となるSガンダムに強化パーツを装着して得られる形態である。変形の界に大きな問題となるコア・ブロックに夢中する向き、この負担を減らすために増加パーツを装着する設計思想である。つまり、Ex-Sガンダム形態というのは、このGクルーザー・モードあつての形態であり、Gクルーザー思想から導き出された増設パーツ群に武装を施した物なのだ。MS形態時、テール・スカートに位置する各パーツ主翼が展開され、テール・スタビレーターが機首となる。トランスフォーム後は実に全長43mmにもなり、そのシルエットはとて元がガンダム・タイプの

MSとは驚えぬ優良なフィルムを持つ、加えて、このGクルーザーへのトランスフォームは、各パーツ分離形態と全く違った可動を多数有する事も、特筆すべきポイントであろう。

Photo STORY連載時に、ワークス制作キャスト・パーツにてGクルーザーをフルスクラッチした長谷川氏による、バンダイ・キット・ベースによるリトライ作品。かとき氏によるパーツ展開図(P.262収録)によってリファインされた箇所も含め、徹底的に手を加えている。キットをベースにした事で精度的にも向上した。コバルト・ブルー・ベースの「Sガンダム・ブルー」が美しい。

▼ブースター・ユニットへの、エネルギー供給用コネクターのモールド。又、ブースターの上・下部の機体可動部のモールドにも注目。





▶ビーム・スマートガンを外した状態。肩部パーツがクルッと回り込んで来ているのがハッキリとわかる。



▲ふくらばぎに装着されるアフター・バーナー増設パーツ。足の裏もギチンとモールドされている。ソフレクター・インコム・ユニット形状も、最新仕様である。

▼ブースター・ユニットを外すと、中にはもちろんGコアが収納されている。



FEDERAL FORCE "TASK FORCE α"
ANAHEIM ELECTRONICS' TMS FIGHTER MODE

G-Attacker, G-Bomber, G-Core

1/144 Scale Full Finish Build
Modeling by Masahiro ISE

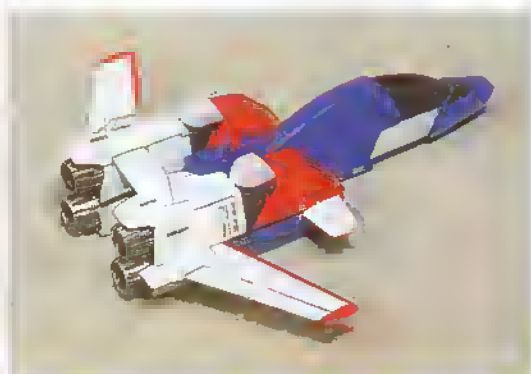
日ガンダムの上半身及びバック・パックが変形した物か、Aパーツ(Gアタッカー)と呼ばれる。MS形態時中にマウントされていたテール・スタビレーターは、全開時を用いて下方から回り込み機首となる。故、Gクルーザーの変形とはパターンを全く異とする。両翼の長さは実に合体的でエンジン自らが関節部を軸に180°回転し、残ったフェアリングは順をカウリングする。搭乗者は、シン・クリプト中尉。

同じく日ガンダム下半身が変形した物が、Bパーツ(Gボマー)である。こちらは基部に熱核ロケット・エンジンを搭載し、巡航側の可変ノズルから推力を発生させる。エンジン自体がムーバブル・フレイムの一部を形成しており、故に基部外装はムーバブル・フレイム式でない。レール・スライド式の可変機を用いて熱流効率を高める。搭乗者は、テックス・ウェスト少尉。

日ガンダムのコア・ブロック・システムが展開した物を、Cパーツ(Gコア)と呼ぶ。コアの各節回り、MS形態からの物出時には、A・B各パーツのコクピットをもセットして、パイロットが同時に脱出出来る機構を持つ。展開の推進機はロケット。前進翼がチャーム・ポイント。搭乗者は、リョウ・ルーノ少尉。

連隊展開用のオリジナル・キャスト・パーツを用いてA・B各パーツを形にし、Cパーツに関しては完全なフルスクラッチとした。尚、1/144のCパーツはMG、D、C、K、(モデルグランドフィックス・オリジナル・キャストキット) No.2のオマケとしてリリースされた最新編版を、ディテールUPしている。

4



FEDERAL FORCE.
CORE BLOCK SYSTEM FIGHTER MODE
FXA-08GB G-CORE

1/2scale Full scratch build
Modeling by Shigeki NINOMIYA



▲主機ブロック上方のエア・インテーク、スリットの後方にはファンが露出する。

MSA-0011の核(コア)となる。いわゆるコア・ブロック・システムは、RX-78やMSZ-010と同じく飛行形態として、戦闘形態に変形可能である。基本思想や可変機構においては、歴代コア・ファイターに準ずるものの、外観上の大きな相違点は、一見容易に見える双胴の推進機ブロックだろう。コンパクトな推進機ブロックの中には、片側で2機の熱核ジェット・ロケット・エンジンを巧みに収納しており、又、短距離離陸用の吸気口を上面に配している。もうひとつの外観上の特徴としては、コア・ファイター

初の前進翼をセットしている点で、さらに小型のカナードも有する。

モデルは1/2スケールのフルスクラッチ作品。いわゆる、キャラクター・モデルのらしさではなく、本場に、スケール・モデルのらしさとはどういった所かが、更に良くわかるはず。暮々工作はオーソドックスなプラモデルだが、エア・モデラーならではの流用パーツがスゴイ！



▼主機ブロック上面に位置するファンは、短距離離陸用の吸気口と、MS形態時のアイドルリング用インテークを兼ねる。



FEDERAL FORCE/
CORE FIGHTER SERIES BOOSTER PLAN

FXA-0BGB[Bst]

CORE-BOOSTER"0088"

1:144 scale Full scratch build [BANDAI kit and Original kit conversion]
Modeling by Toshiaki HOSHINO

旧大戦終了から7年後、アナハイム・エレクトロニクスで開発されたGガンダムは、オプション・パーツも併せて開発されたMSであり、コア・ブロック・システムも兼ね備えた機材における幅広い戦術システムの実証でもあった。Gガンダムの脱出システムでもあるGコアは、旧大戦V計画のコア・ファイターと同じく単体としても高性能な宇宙空間戦闘機であったが、あくまでも脱出システムとしての延長上にある機体である。そこでMSのブースター・ユ

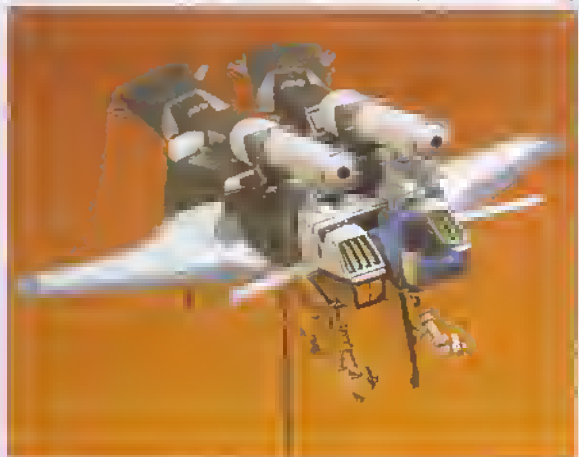
ニットのパーツをあらかじめ併用してシステムの精緻性・運用性を高めたコア・ブースター・プランが用意されていた訳である。

Gガンダム用ブースター・ユニットのパーツを加工し、ワークス展開用キャスト・パーツのGコアを使用してのスクラッチ。ブースターは幅詰めやスロー修正等、形状的にもやっつけられている。ケラーリングはあてを抜いて、青色系でまとめあげた。



▲機体下面、Gコアとの接続部後方にあるノズルは、Gコアのノズルを利用した可変ノズル。特選機での制御やピッチ・コントロールに用いる。ランディング・スキッドは飛行中パンタグラフの様に変形して折りたたまれる。

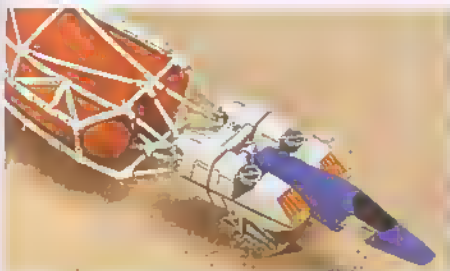
▼主翼は上・下両共にゆるやかな円を持ち、意外と厚く、又、翼面積も意外に広い。



FEDERAL FORCE/
CORE FIGHTER SERIES BOOSTER PLAN
FXA-08GB[Bst]Ex

CORE-BOOSTER EXTENDED"0088"

1:144 scale Full scratch build(BANDAI kit and Original kit conversion)
Modeling by Bond NEJIGASHIRA



◀Gコアとブースター・ユニットは、フレーム・ユニットを介して後部される。Gコア・エンジン・ブロックの、赤のタービン・ラインが全体を引き締めている。

Gコアを利用したコア・ブースター・プランは、その仕様を限定した物とせず、様々な形態が考案され、これもMSと同時進行で開発されている。大気圏内用主翼ユニットと並ぶオプションとしては、長距離・機動ミッション用がある。これは、ブースター・ユニット前半の真空スペースに収納されるアダプター・ユニットのフレームを延長し、延長したタンクには大容量のプロペラントを搭載した仕様。当時選定に当たっての脅威のひとつであったアクシズを、地球軌道の外で迎え撃つ局面も想定した宇宙戦艦として開発された。

文字通り「リアル」な設定とフォルムを有するエクステンディッド仕様を、思案に再現。延長されたプロペラント・タンクをセットするトラス構造フレームなど、170メガガザ向けのシャープな仕上がり。ブースター・バック自体の形状修正やビーム・スマートガン、ディスク・ドームなどもポイント。カラーリングは、スペースシャトルの増加タンク風に塗られたプロペラント・タンクと、NAB Aのテスト機的なスマートな配色とのマッチングが面白い仕上がりとなっている。



FEDERAL FORCE/
CORE FIGHTER SERIES BOOSTER PLAN

FXA-08GB[Bst] CORE BOOSTER"0079"

1:144 scale Full scratch build
Modeling by Masahiro ANDOH

U.C.0079年、地球連邦軍は「V計画」の脱出用ユニットとして開発されたコア・ブロック・システムを利用し、ジオン公国軍の地球上陸に対する制空戦力としての航空機を開発するプランを実行に移した。一年戦争当時、ジオン軍MSを生き延びる為のMS開発と生産集中は、航空機開発に充分に力を注ぐ事を妨げ、又、MSやミノフスキー推力によって大きく変化した戦術・戦術の丁度変遷の時期でもあり、定期的な対策に追われていたプランであった。コア・ファイターを流用する事により、性能・コスト両面のバランスがとれると判断、極端に小さな機体に

兵器・燃料の搭載量を大幅にUPさせたブースター・ユニットを装着した。

がときはじめ氏によるアップ・テイト版コア・ブースター設定をフルスクラップ。1/4スケールのキットはあくまでもゲージとしてのみ使用されており、その理由は一見すると、各所バランスはかとき氏タッチのいかにも航空機然とした物になっており、アニメーション・メカ然としたキットはほぼ使えない。一年戦争当時のメカを「う」やる必然性を感じさせるその自然なディテール、これこそまさに「UP TO DATE!!」



▲機物のサターン・ロケット等を参考にディテールUPされたノズル基盤。

◀3列（右で目列ノ）のおびたしいスリット。スリット幅は0.35mm位（ノ）、スクール感演出にはもってこい。

▶キチッと工作されたランディング・ギア。ウェポン・ベイ×3や、デカールの貼り方、タービン・ラインがスバリ航空機を演出する。



FEDERAL FORCE "TASK FORCE α"
ANAHEIM ELECTRONICS' TMS COCKPIT
"S" GUNDAM'S LINAR SEAT

* 1/12 scale Full scratch build
model by Susumu SUGI A



第2世代以降のMSには、ほぼ全機種が導入しているコクピット・システムが、この全方向運動・リニア・シート・システムである。パイロットの生存率を向上させる為に脱出ポッドを兼ねた作りの物が多いが、このSガンダムの様な高望機ではコア・ブロック・システムに同シートを導入している。全周四モニターは、機体各所のカメラからの映像をコンピューターが再構成したCG画像で、パイロットの視点で歪みが無くなる様になっている。このアーム・レイカー搭載型は、U.C.0087年末期に開発着手し、MSZ-006C1とMSA-0011から試験的に導入された。

リニア・シートはプラ板による工作。R&Bのフィギュアはフランドによるスクラッチ。ヘルメットのバイザー面はおもいきりガラス仕上げとし、張り込みと替りの違いを狙っている。



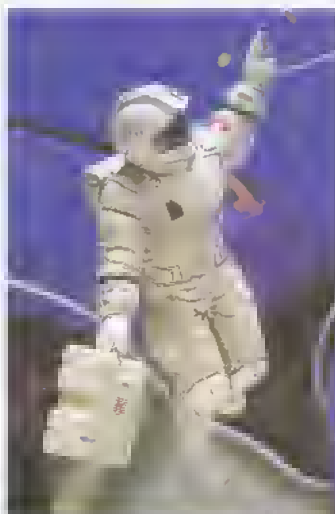
ヘルメットにはリョウ・ルーツのイニシャルが入り、右肩には"110th COMBAT COMPANY (第110MS 戦隊)"のバッジが貼られている。

ANAHEIM ELECTRONICS "VMSAWrs" TMS MSA-0011 "S" GUNDAM

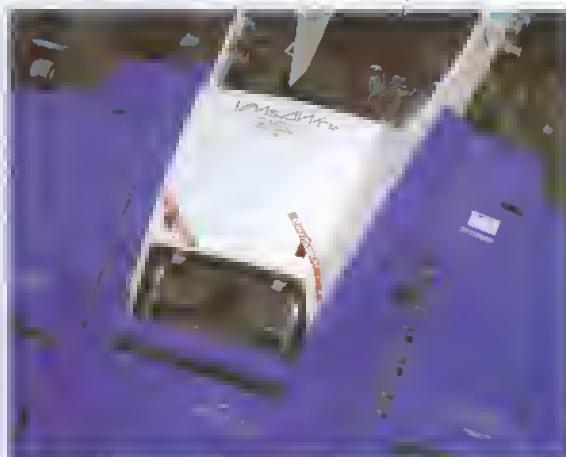
1/20 scale Full scratch build
Modeling by Takayuki HAYAMA ("S" GUNDAM)
royuk / OH (FIGURE MODEL)

モデルグラフィックス・エディションの過去2作のガンダム・ムック、『PROJECT Z』と『MISSION ZZ』のカヴァー・モデルは、共に1/20スケール・サイズのバストUPモデルである。今作もその例に漏れる事無く、1/20スケールのモデルだが、唯一異なる点は、同スケールながらそのボリュームだ。バストUPモデル等、いわゆる「赤い」専門のモデルは、ディテール等にこだわるあまり、それ以外の部分——カメラに映ってはいないが、存在するであろうその他部分——を感じさせない。言わば「いかにもそこだけ作った、事を感じさせてしまう」が多い。その解決策として、右側を完全再現。右上部、バック・パック、テール・スタビレーター基部、ビーム・カノンをも製作し、面外に延びる善の全ユニットを、板

材線状に配すという手法を用いた。それ故、このバストUPモデルは左右幅で100cm以上、前後幅で80cm以上、そのマスのボリュームは、小型の等価増強(ノ)となった。又、短絡的に航空機ディテールのみを流用する事無く、「宇宙空間に存在する、あくまでも"MS"という、未知の部分が多い兵器」としてディテールリングされている。特定のイメージ・ソースを持たず、戦艦でも、航空機でも無い、"MS"としてのディテールを追求した結果が、この一見特殊なディテール群である。カラーリングは、ボンド氏作EX-5と同じく、かとき氏による「デザイナーズ・グラフィックス・シリーズ」より転写、を導いた「GUNDAM System」のマーキングは、写真効果を考えて右肩にトレードされた。



▲伊崎宏之氏製作・あさの亮氏によるメカニク・マンのフィギュア。『Zガンダム』フィルムに登場する設定を、かとき氏がNASAタッチにリファインした設定を2D化。



▲肩ロム・パドル・フレームには、シリンドラ・カノゾク。メタルコート・アイアンにて、質感の違いを狙っている。

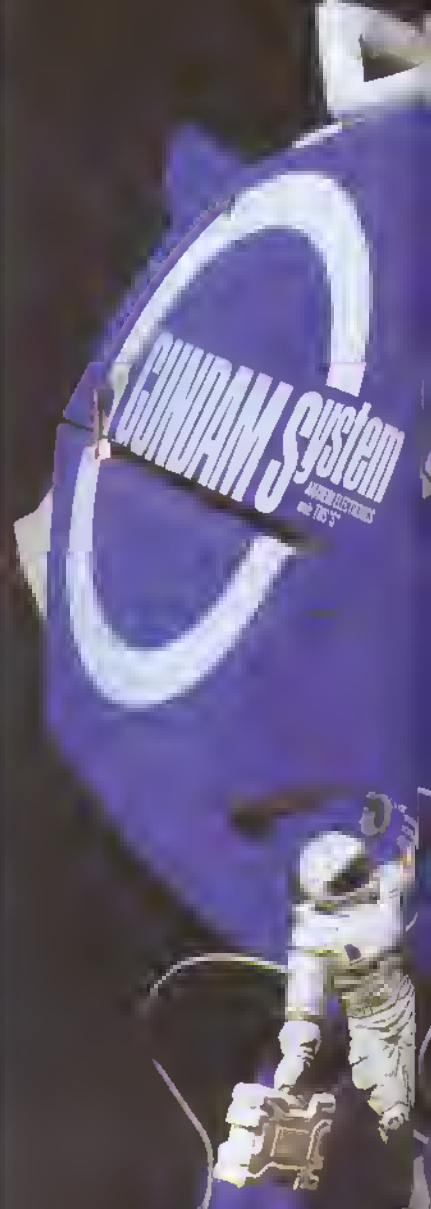
▲もう4年先の設定、"VMSAWrs" (バリアブル・モビルスーツ・アンド・ウェイブライダー・システム) のロゴ・タイプ。ロゴ自体も、かなり洗練されて来た。

▶肩上には、Aパーツ室を装備する事も可能。作ってはあっても、見逃しが無い角度の時に取り外している。



▲部分的に、思い切って内部メカを露出させている。各所に貼られている赤リボン "REMOVE BEFORE FLIGHT" は、「出撃前にはがしなさい」という、整備チェックシート。"REMOVE BEFORE FLIGHT" リボンをもっている。

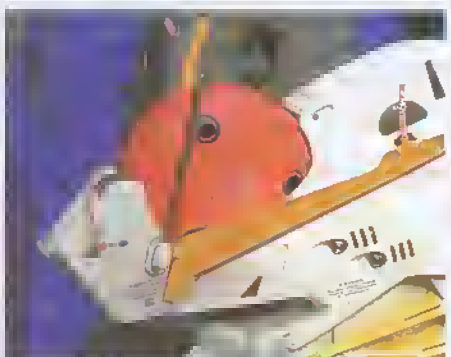
▲"GUNDAM System" のロゴ・タイプは、流石にこの大きさになるインスタント・レタリングを使用している。その他、CAUTION DATA も1/20のデカールは存在しないが、細小ポイントのインスタント・レタリングを使用している。





▲後部造方メカは、スライド移動を考慮に入れたディテールリング。ス、和パーツと接合する時のロック機構も再現されている。

▼インコムも、直径5mmにもなってしまう。砲口のディテールリングや、ロゴ・タイプに注意。バルカシ×2のディテールリングも、このスケールならではの。



▲耳のインテーク部は、F-4のインテーク部に見立てて、シャープ&デリケートなディテールが入る。(機体状ビッチのスジ廻りに注目！)



FEDERAL FORCE "TASK FORCE α" /
ANAHEIM ELECTRONICS' VARIABLE MS AND WR SYSTEM

MSZ-006C1 Zplus [VARIABLE MODEL]

1:144scale Fullscratch build
Modeling by Mitsuhiro HOSHI

U.C.0087年、ノン・オプションで大気圏への再突入が可能なMS。MSZ-006“Zガンダム”が、エゥーゴの手によって完成を見た。これをエゥーゴの交換相棒カラバが、大気圏内専用機に改良し、少数ながらも量産ラインに乗せたのがMSZ-006A1(MSK-006) Z plusである。そして、そもそも量産性高める為に大気圏内専用機として再設計されたZ plusであったが、そのトランスフォーマブル機としての成熟された完成度が注目され、再び宇宙へ解き放たれる事になった。C1型はA1型を大気圏外仕様機にした物で、主翼も熱核ロケット・エンジンに交換されている。又、ウイング・バインダーとテール・スタビライザーの間に小型の熱核ロケットを計4基納めたバック・パックも装備された。武装としては、A1型の段階を採用された大脚部ムーバブル・フレイム直結のビーム・

カノン砲門が固定武装とされている。C1型のスプリションとして最も特徴的な物としては、変形用サブ・ユニットと一体型となったビーム・スマートガンが挙げられる。このスマートガンは装備したまま、ウェイブ・ライダー・モードにトランスフォームが可能であり、実に多用性に秀でる。

モデルは 1:144スケールの組み立て型可動作例。そのほとんどがパーツが 舞見道ウレタンブロックから作り出しによる。そのモデルにビーム・スマートガン設定がUPした事で追加工作を施した。この際、バック・パックなども完全にリファインされている。この作品は完全なファン・メイクなのと残念な事は残念だが、このZ plus作例の手表を元に、バンダイ・キットが設計されている。



▲ビーム・スマートガンは右腕のラッチに挿入し、射撃姿勢を取る。ビーム・スマートガンは変形用サブ・ユニットも兼ねる。
◀左腕に標準装備型(変形用)サブ・ユニットを装着し、アラート・ハンガーに格納するZ plus C1型。





▲MIIモードから、頭部、両腕を含む上半身を外して、組み立てて変形させたウェーブ・ライダー・モード。思い切った組み立て方により、1:144スケールながらプロポーションは崩れない。



FEDERAL FORCE/ANAHEIM ELECTRONICS'
VARIABLE MS AND WR SYSTEM

MSZ-006 C1, C1/2 **Zplus** (MS MODE)

from a BANDAI 1:144 scale kit plus Model Graphix's Original cast kit
Modeling by Kenichi KURYU plus Bond NEJIGASHIRA

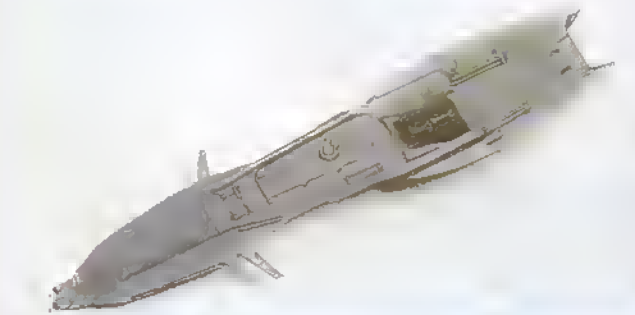


Z plusには、その生産数に対し比較的多くのバリエーション・モデルが存在する。これは稀かなバリエーションと同時に、最新型モデルに順次変更していく途中のモデルなどが存在する点である。このC1/2型は、大気圏内モデルであるA2型の頭部（ハイ・メガ・カノン・テスト型）をセットした物で、量産区別の為にC1/2と呼ぶが、その他の箇所には具体的な変更点は無い。又、このC1/2の元となったC1型も、フロント・アーマーはA1型と同様の物をセットした旧タイプであり、

故にビーム接点が原形C1型よりも1点少ない物となっている。
バンダイ・キットをMSモードに固定し、MSモードのプロモーションのみを追求した無変形モデル。製作は丸藤氏。この完成品に、MG.O.C.K（モデルグラフィックス・オリジナル・キャストキット）No.1の「Z plusディテールUPパーツ・セット」（原型/あさの+長谷川+伊勢）を利用して、更にディテールUPしている。追加工作は、ボンド氏による。



▲▼MG.O.C.K パーツによる、変形用標準型サブ・ユニット。パーツは一体成形によるもので、作例はペイントしてアンテナを装着したのみ。

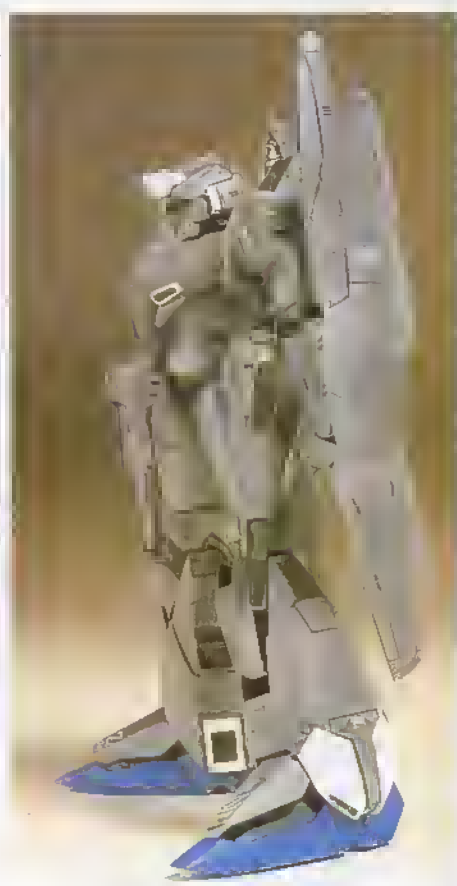


◀▶C1型にA2型用頭部パーツをセットしている。ハイ・メガ・カノン部及び耳に相当する部分は、白色にペイントされている。A2型頭部は、MG.O.C.K. パーツ。



◀アンテナは自作だが、ストレートに組んでもこの完成度のMG.O.C.K. 版頭部。

▲大腿部ビーム・カノン及びフロント・スカートも、MG.O.C.K. パーツ。大腿部へは、バンダイ・キットのパーツよりも2回り程大型化されており、加えてシャープさも増している。



MSモード時にデッド・ウェイトとなるフライング・アーマーを有効に生かす手段として、Z plusではウイング・バインダー案を採用している。これはMSN-100“百式”に装着されていた物と同様の動きをし、又、WRモード時には、VGM翼(可変後翼)として、テール・スタビレーターと共に機体の姿勢制御を行なう。又、細かいセッティング手直しを行なう必要があるが、プロト機と同様に標準装備のまま大気圏内

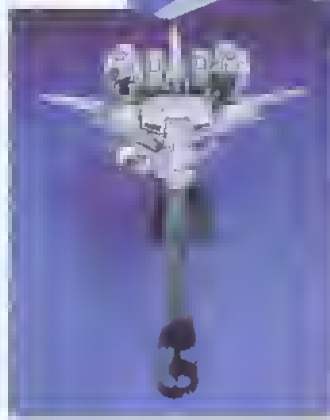
へ突入出来る唯一のMSである。機体番号08は、シグマン・シェイド少尉。

左ページのMSモードとペアで製作されたWRモード固定の無変形モデル。機体上下厚を薄くする事だけが「飛びそう」だという短絡的工作を避けた、正攻法のディテールUP工作を用いている。テール・スタビレーターは基板及び本体形状共に大改造、機首及び脚部も設定画に近づく様に大幅にリファインされた。

FEDERAL FORCE "TASK FORCE α" /
ANAHEIM ELECTRONICS' VARIABLE MS AND WR SYSTEM

MSZ-006C1 Zplus (WR MODE)

from a BANDAI 1:144 scale kit
Modeling by Yasuyoshi HASEGAWA



▲機体後面のショット。ウイング・バインダーには、プロペラント・タンクが装備されている。
◀超広角レンズで見るZ plus。Me262A-1a/U4と印象がダブる。テール・スタビレーターの白100%カラーといい、独逸戦艦的な雰囲気も漂う。



KARABA/ANAHEIM ELECTRONICS'
VARIABLE MS AND WR SYSTEM

MSK-006 **Zplus** ["AMRO REI" COLOR]

from a BANDAI 1:144 scale kit based
Modeling by Yasuyoshi HASEGAWA





スケール・スタビレーターにはテール・レターとして、アウドムラを示すAEとパーソナル・マークが入る。

▼左肩にはアムロ・レイのパーソナル・マークが入り、右に部隊ナンバーは特例として右肩に入る。



▼WRモードを基本とするが、MSモード時は威になるKARABA AIR FORCEの文字。胴自体の形状も、完全改修している。



WRモードは、1:220スケールのフルスクラッチビルド。安部氏の原型を、横堀氏がアムロ・カウーにペイントした物。



MSZ-006 TMSの原型化計画は、当初、エゥーゴの支援相手カラバが単独で行なった。大気圏突入装備を必要としない、長距離爆撃を主眼においた改良機として誕生したのが、MSK-006である。(カラバでの形式番号がMSK-であり、連邦ではMSZ-006A)カラバはこのZeta Plusだけで構成される強力な特殊部隊編成を計画し、ガルダ級アウドムラに最初のZeta Plus飛行隊18TFASを配備した。この18TFAS飛行隊長は、旧火戦伝説のエース、アムロ・レイ大尉であった。MSK-006の基本塗装はWRモードを基本とした典型的なロービジビリティ塗装である。が、アムロ・レイ大尉機を意味する、編隊攻撃隊のリペイントを繰り返して、デモンストレーション・カラーとも見えるテスト機のカラーを施されている。写真の白とオレンジ

シ色に塗り分けられたアムロ機は、目録のペイントによるものである。

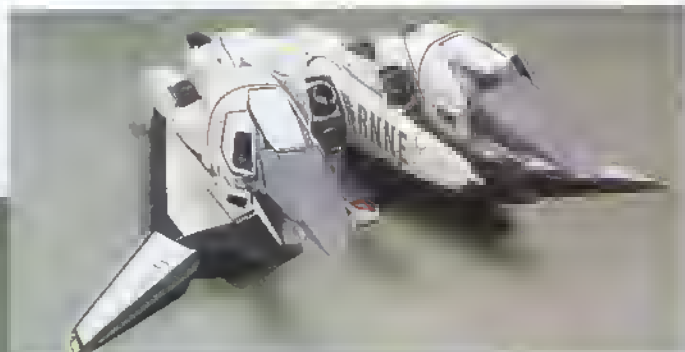
バンダイ・キットをベースに、Zeta Plusの設定画のプロポーションに近づけるべく徹底改造。ノ型を多少外したプロポーションがミソ。カラーリングはF-1B試作日号機をイメージする、テスト機並の色塗りかけ。頭部及び機体サブ・ユニット、大腿部ビーム・カノン、フロント・スカートのみ点は、この後全面改修を経てMG、O、C、K、パーツとなっている。



FEDERAL FORCE/ANAHEIM ELECTRONICS'
VARIABLE MS AND WR SYSTEM

MSZ-006C4 Zplus (VARIABLE MODEL)

from a BANDAI 1:144 scale kit based
Modeling by Nobuhito TAKAHASHI



◀可変式というパンデをしょいつつ、ここまでフォルムをまとめたWRモード。白/黒/赤のカラーリングが新鮮ノ

▲広角レンズではまると、まさに真実の「ウェイブ・ライダー」ノ 逆V字型のバエルムが美しい。

プロト006型 つまり俗称「Zガンダム」の屋産物であるZ plusは、その外観的相異点としてMSモード時ウイング・バインダー式にセットされるVGM翼が挙げられる。これはAMBAC概念をも取り入れWR形態MSモードで有効に生かされるが、大気圏上層での機動においては、プロト型のフライング・アーチャー型バインダーに劣った。大気圏上層部を極超音速飛行する際に主翼にかかるその抗力は、元々カンバが地上での展開を企てる為にセットされたVGM翼には

無理が生じる。故、低軌道〜大気圏上層を守護範囲とする目的で、ショック・ウェイブを形成出来るフライング・アーチャーを装備したC4型が設計された。

モデルはバンダイ、キットをベースにした。可変モデル、変形用サブ・ユニットを始め、フライング・アーチャー等はスクラッチによる。変形に費したアイデアとコミックは、キット・ベースとして考えればほぼ限界というシロモノ。



▶頭部・肩部には、黄色のストライプが入る。「STAR WARS」の「ウイング・ファイター」がそのイメージ・ソース。
▼このモデルは、WRモードのプロポーションのみを追求した、WR固定モデル。1:220スケールで、牛久保孝一氏の手によるもの。



WRモードに限定して製作された、Z plusバリエーション群。AIB、BN、CI(Bst)は立体モールの束付け設定企画である。CI(Bst)は、伊藤氏の1:144可変型完成品にブースター・ユ-

ットを装着した物。それ以外の1:220は、安藤昌弘氏製作の1:220A1型WRを複製し、それをベース・キットとして製作されている。

■TYPE 006 CI(Bst) "HUMMING BIRD"

Z plusのムーバブル・フレーム構造を最大限に利用し、MSA-0011と同時開発されたブース

ター・ユニット×4を手・足の代わりに装着するプラン。MSA-0011(Bst)形態の姉妹機として計画されており、WRモードのみに仕様を限定した超高速攻撃機である。愛称は「ハミングバード(はちどり)」。



■TYPE 006 A1

プロト機の潜在能力に期待をかけ、006系を呈え、採用に踏み切ったカラバが開発した機体。

地上軍のカラバとしては不要な、宇宙活動用各システムの省時や大気圏内運用に適したウイング・バインダーの採用、2門のビーム・カノン追加などにより、同系フレームながら外観はプロト機と大きく変化した。



■TYPE 006 AIB

A1型を攻撃機として改良した機体。D型と同時期にA型改良機として提出されたプランで

あり、予算枠から量産には至らなかったものの数機が生産されている。機首には右門のカトリング砲を有し、VG真下面には左右計4箇所ハード・ポイントが設けられている。機体下面には滑走路攻撃兵器搭載可能。



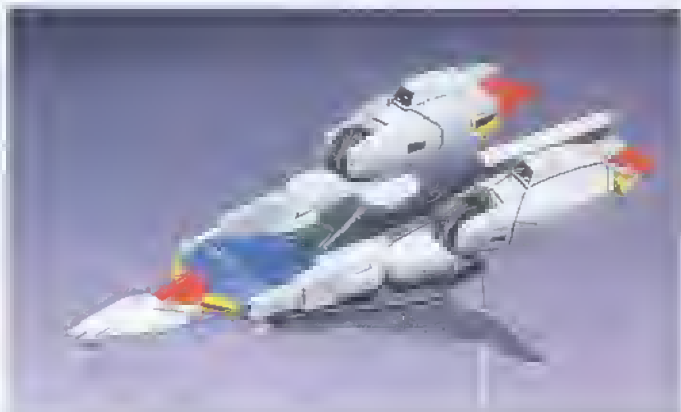
FEDERAL FORCE & KARABA/ANAHEIM ELECTRONICS' VARIABLE MS AND WR SYSTEM MSZ-006A1, AIB, B, BN, PROTO, and CI(Bst) Zplus VARIATION (WR MODE)

1:220 scale Full Scratch build Modeling by Masahiro ANDOH(AI, B, PROTO) Masahiko ASANO(AIB) Shigeki KINOMIYA(BN) From a BANDAI 1:144 scale kit based Modeling by Masahiro ISE plus Mayuki YOKOSHIMA(CI-Bst)

■TYPE 006 PROTO

U.C.0085年、エウゴは連邦内のティターンズとの軍事的対決に備え、高性能MSの開発を

依頼した。アナハイム社から出されたプランのひとつに、WRに変形するTMSが存在し、「PROJECT-Z」の名の下に開発が始まった。ジャブリー降下作戦直後は1機が試験的に実験参加を始めている。



■TYPE 006 B

カラバ初のTMSであるZ plusのパイロットの、機体転換訓練用に造られた機体。カラ

バでは当然TMS操縦経験のあるパイロットはあらず、空中での変形など複雑な3Dの操縦は、シュミレーター訓練だけでは充分とは言えず、TMS練習機としてA1型から何機かが改造された。



■TYPE 006 BN

A1型に射撃・対艦攻撃任務により適した改良を加えた実験機。主翼と垂直安定板は大型化

され、機首センサー類は任務に適した物に変更。目標までの低空侵入・攻撃に都合の良い様にファインランされた。更に飛行用サブ・ユニットには、熱核ファン・ジェット・エンジンを2機搭載する。



FEDERAL FORCE/
ANAHEIM ELECTRONICS' VARIABLE MS AND WR SYSTEM
MSZ-006D Zplus [WR MODE]

1:144 scale Full scratch build
Modeling by Shigeki NINOMIYA



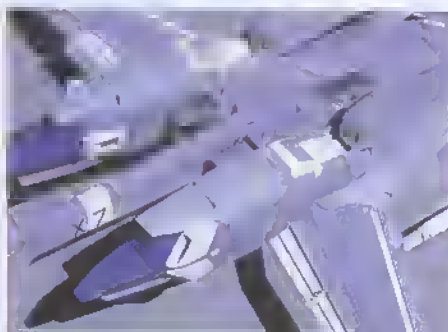
エウゴが敗戦後、連邦軍はカラバにて開発されたZplusを少数採用に踏み切った。宇宙空間での使用が目的であった為に入気外装を施したD型が開発され、それに伴う改良はZplusをより洗練されたTMSへと導く事となった。又、同時に連邦軍は大気圏内仕様機としてアナハイム・エレクトロニクスよりA型を購入、より一層の改良が付けられた。D型のパワーと、A型以上の機動性を持った改良機——これが、連邦軍がアナハイム・エレクトロニクスに依頼した案件である。D型で追加されたバック・パックを、大気圏内仕様として砲撃ジェット・エンジンに組み換え、推力の増加と

D型以下の野良化を喫得。変形用サブ・ユニットにはサフのジェット・エンジンを搭載。ペクター・ノズルをしてSTOL性能も得た。テール・スタビレーターにはパーチカル・フィンを加え、同付機付近には、A型のボータックス・ジェネレーターに変わるフィンを装備。機首にはピッチング・ヨーイング・コントロールの為、フィンを計4枚に強化。これらの改良により、先の性能を導きに至ったA型改良機は、“D型”として完成を見た。アナハイム特許権はこのD型に大きな自信を持ち、連邦軍も正式採用を決定。列ネア・ジオン軍との対決を踏まえの了解として授けた連邦軍は、対連行軍の制圧用にD型

の配備を開始した。後にこのD型を再び宇宙に置き放つべく、バック・パックをD型と同様の熱核ジェット・ロケットに組み変えた改良機も生み出される事となる。

かとはしめ氏が「デザイナー・グラフィックス・シリーズ」にて発表した、“エア・クラフト”としてのZplus,TYPE“D”。先のPLANKTONが、いわゆる巨大バカ・モデラーへの洗練状なら、このD型はエア・クラフト・モデラーへの挑戦状であったと言えるだろう。航空機のスベリリストであるかとは氏に對決(?)出来るのは、やはり“宇宙で唯一”キャラクター性を先かきつづ

格的エア・モデルにトランスレーション出来る”かとは氏”において他には居ない。キートのD型を購入し機体概要の解明から入手した氏は、D型における全パーツを肯定的に評価し、見事エア・クラフトとして処理。最もZplus件例をも再定する事なく、キャラクター・モデラーがエア・クラフト・モデラーのスタンプにおいての“究極のZplus”をロール・アウトさせた。主眼は、V.G.の最入角?最小角の2極を差し置き式製作。又、主眼の工作も見逃せない。



▲抑え角を取り、無敵姿勢に入る口型。V.G.は最小角にされ、フラップ、前脚スラット、フラップロンが開かれているのがわかる。又、MS形態時に脚となる推進ユニット後部、エア・ブレーキとしてフェアリングが開状態となっている。

◀推進ユニット（MS形態時の脚部）に収められるバック・バックも、熱性ジェット・エンジンを搭載、二次元ノズル方式である。テール・スタビレーター付根端辺にあるフィン、A型のポーテックス・ジェネレーターに相当する物。

▼V.G.翼を最大角に後退させたD型。グローブ下面にはプロペラント（ドロップ）タンク、V.G.翼下面にはピボットがあり、対艦攻撃用2段式ミサイルを配している。MS形態時大腿部に位置するビーム・カノンはA型の約2倍大型化され、強化されている。





◀機首のフィン、ピッチングとヨーイングの両コントロールを向上させる為に4枚に変更された。故、一見レシプロ機を思わせるようなシルエットを持つ。変形用サブ・ユニットから前脚を出した状態。



▶同変形用サブ・ユニットはサブ・エンジンを搭載、ベクター・ノズルを後端に持ち下りし性能も得た。主脚は機体が重い為にダブルとなっている。



今までセンチネルに限らず、作ってきたガンダム作例のすべてが航空機でした。もともと飛行機屋ですのであたりまえといえはあたりまえなのですが、ですから、今回が私にとって初めてのMS作例になるわけです。といってもごろんのとうりTMSのWR形態ですが。ははは。

MSが大気圏突入または、大気圏内を飛行するためにその形を変える。しかし変形した形が航空機に極めて近くてもそれはあくまでMSであって航空機ではありません。飛行に必要な翼などがついていないとしても、飛行に不必要なものが多すぎます。それらは空気抵抗となり飛行の妨げになります。しかしそれらが空気力学上問題なく処理され、また機体全体のバランスがとれていて、適切な操縦装置が取り付けられればそれは飛行可能であると思われる。NASAがスペース・シャトルのためにリフティング・ボディの研究をしていたとき、技術者のひとりはその適切な角度と速度がわかれば靴でも飛べる。」と言ったそうです。まあこれは少しオーバーとしても頭ごなしにこれは飛ばないと決めつけることはできないと思います。つまりある程度航空機の知識を持った者が作ればたとえMSであってもいかに飛ぶそうなどいかにまでもっていけるわけで、それが私をセンチネル・モデラーに起用

した理由だと思っています。

最初にGコアという架空の戦闘機を仕上げ、そして今回の"D"に至ったわけで前記の試みはある程度成功したのではないのでしょうか。飛びそうですよ？ 飛ぶんですよ、飛べますよ！

■制作

Gコアの時はほったらかしで作らせてもらったのですが今回この"D"のプロポーションに関しては図面の段階から厳しいチェックを受けました。四回で2回修正を受けたあと、製作に入ったのですが、ここでも3回改修の指示がでてしまいました。今回、かなりのテイル・ヘビーになりそうだったのでほとんどの部分をヒートプレスで中空にしなければならず、ということは3回の改修で木型も3回作り直しているということになります。とゆーわけでよそ一どりの納品が一番最後でした。みなさんごめんなさい。今回、なにがショックだと思ったらあの牛久保（なぜかおのがつくのです）より遅かったということで、精神的にかなりのダメージを受けました。（ほんとだよ、牛久保くん！）とゆーことで各部分を見ていきましょう。

■胴体

つまり、MSモード時の胸、及び、飛行用サブ・ユニットにあたります。左右一体でプレスしたグローブの中央にキットの胸パーツを埋め込みます。

地球連邦軍 大気圏内用量産型可変MS
MSZ-006D

Zplus[WRモード]

1:144スケール・フルスクラッチビルド

MODELER 二宮茂樹

GRAPHIC:P.158~160 ROLL OUT:1989 JULY

胸パーツはあちこちに切り込みを入れ、平べったくしてありますが、基本的な寸法はそのままです。これは、ゲージ・パーツとして使っており、これを基準にして各部分の大きさを決定してあります。また、各部分かなり大きめに作り直していますが、このパーツによって1:144スケールということができるのです。

飛行用サブ・ユニットですが、今回一番デザイン的に悩んだところです。後部に熱核ジェット・エンジンと主脚を収納しているため、かなりのボリュームになりました。輸送機風の処理をしてあります。インテイクはイラストより増やして3つ。中央の物は補助の小型ジェット・エンジン用という設定です。ほとんどみえませんが、腕もちゃんと入っています。ギアは差し換え式で、前脚部は収納部ごと取り替えるようになっていきます。前脚はハセガワ1:72ミラージュF.1、主脚は同じくF

・8クルーセイダーの物をそれぞれ流用してあります。機首の甲にはコクピットのうしろあたりまでぎっしりと鉛玉が仕込んであります。グローブの下面にはサブ・ユニット及び、腕をカバーするように整流板のようなものをつけました。これはかとき先生のアイデアです。なんからしくていいですね。機首のカナードとバーチカル・フィン、もったいないけど、いろいろな飛行機の主翼や尾翼を加工してあります。これは厚みにテーバーをつけたかったため、プラ板にテーバーをつけるのって結構手間なのです。完成したらほとんど見えなくなってしまったのですが、腰部アーモアと、後部のバーニア・ユニットは大型にしてあります。

■主翼

これはノーマルのものとフラップ・ダウンのものと差し換え式です。グローブ側の軸にポリキャップを仕込み、主翼の切り欠きにはめこむようになっ

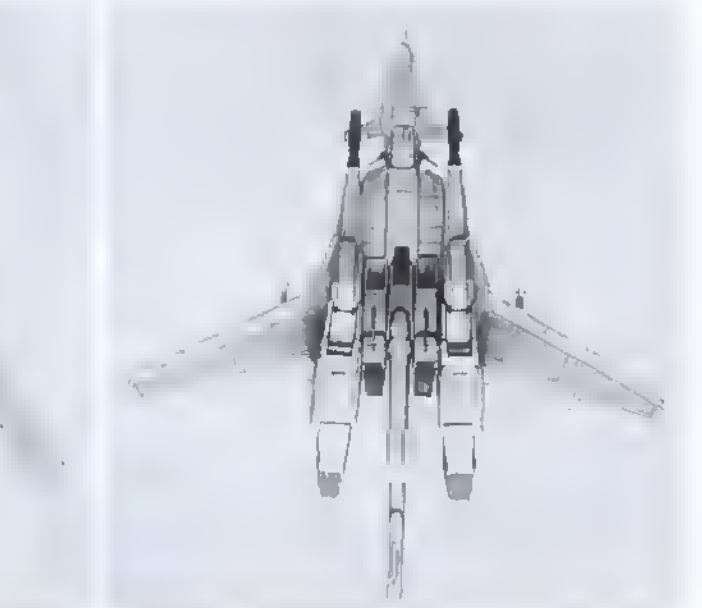


は飛行サブ・ユニットには、サブの熱核ジェット・エンジンを装備、後述にはベクター・ノズルを持ち、写真で黒っぽく見える所がそう。
エンジン・ブロック(MS形態時の脚)の上・ブーギー(上下2枚)は、MS時のつま先部かかとのフリップアップ。足付のあたりには、写真の様にコチャウ翼にムーバブル・フレームを処理している。



▲▼D型WRモード2面Photo。G型と比べて、"航空機"としての機体バランスが良い。アニメーション・メカ的なアレンジメントでは無く、これが真の"リアル"追求の一つの究極の

形と言えるだろう。また、これがMS(それもガンダム・タイプ1)にトランスフォームするとは、まるで想像がつかないところもスゴイ



ています。ノーマルのものはエアフィックス1:72U・2、そしてフラップ・ダウンのものは新製品ハセガワ1:72FB-111のものに外側のエルロンをつけかえて作ってあります。

■テール・スタビレーター&

バック・バック

テール・スタビレーターは軽量化のためヒートプレス・パーツでの構成。尾翼はもちろん飛行機の主翼から削り出したものです。鼻部はプラ板の箱組み。プラ板から作ったムーバブル・フレームで胴体とつながります。前部上面には小さなフィンを取付けました。これはホーテックス・ジェネレーターのかわりで効果は同じです。

バック・バックはプラ板の箱組みで原型を作り、キャスト・コピーしています。前からのぞくとコンプレッサー・ファンが見えるんですよ。

■メイン・エンジン(脚)

これも軽量化のためヒートプレス・パーツです。足首はキットのものを削りつけてありますが、形にうそがありません。わかりますか? カッコ優先です。足首カバー、これはエア・ブレーキとして使用するため、開閉可能です。ヒートプレスのパーツをトリアスターのヒンジでつないであります。外側のバーニア・ノズルはキットのものを切り取り、プラ板をはさんで大型化してあります。内側のものはそのまま

す。ももはキットのものを削りつけて使用。これにムーバブル・フレームらしきモールドをつけます。グローブの後部を切り欠き、真鍮線でつながります。

■ビーム・カノン

ヒートプレス・パーツで原型を作り、プラスチック・テープでディテールをつけ、キャスト・コピーしています。砲身は5mmのプラ棒をドリル・レーシングで削り出したものです。

■塗装

基本的にはF-15用のカラーを使用していますが、濃い方の色には、黒を混ぜ、コントラストを強くしてあります。足首のブルーはコバルト・ブルーに白を混ぜた現行Zplusスタンダード。テール・スタビレーターには最初オレンジの帯をまいたのですが、これが足首ブルーと干渉してしまっ、えらいことになってしまったので、白に塗り替えました。かとき先生のイラストはあんなにかっこいいのになあ。ムーバブル・フレームの色は葬君提供。何を聴けたか本人、よく憶えてないそう。葬君には他にもいろいろ手伝ってもらいました。というわけで、あとはコーション・データを貼ってフラット・クリアーでおさえてできあがりです。あー夜があげちまったよ。最後に、徹夜で手伝ってくれたみなさん本当にありがとうございました。

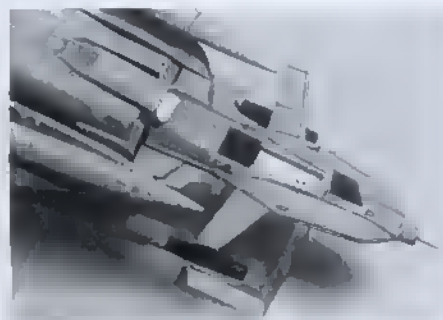
[SIDE ELEVATION]

■機体全体側面



■バック・バック側面

■テール・スタビレーター側面

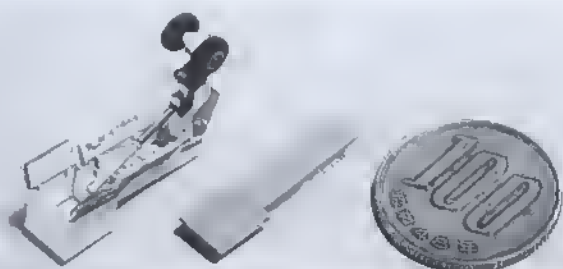


◀テール・ヘビー化を防ぐ為、機首には鉛王のバラストを瞬間接着剤で固定している。そのほか、まるでキャビア(!)がギッシリ詰まっている様で、かなりギョーッとする。眼を玉めそうで、恐い怖い。

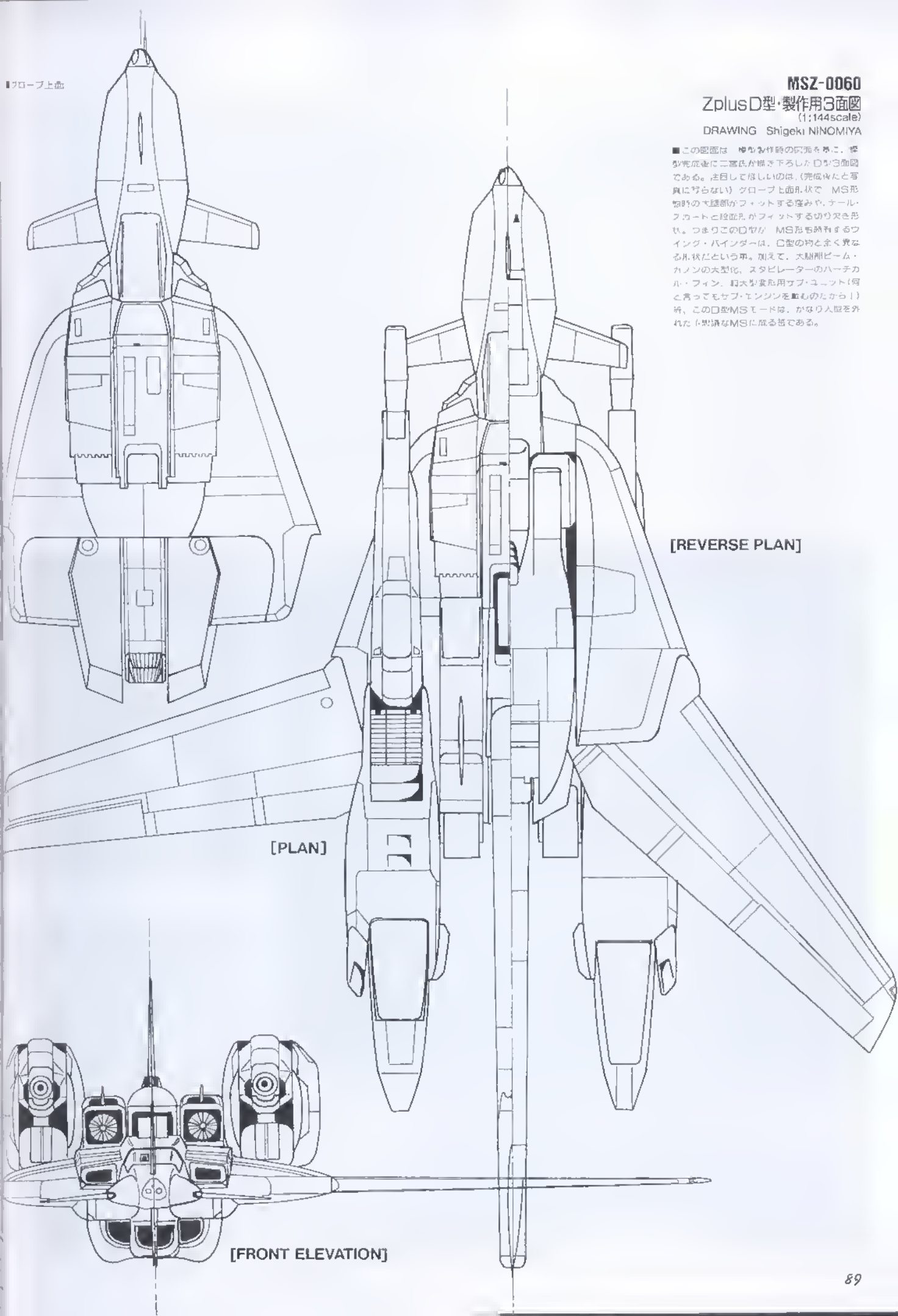


▲主翼は、フラップ等を開状態にした物も用意。カラーページの写真に、その効果が出ていたよ。

▼前脚は、脚収納庫ごとスポツと抜け、飛行状態時にはカバーを被せる。二宮氏は以前よりこの方法を使っているが『サンダーバード』のファイアー・ブッシュ(等使用)とにかくそれを作ってしまう精度がすごい。



■この図面は、模型製作時の図面を基に、模型完成後に二宮氏が描き下ろした口型3面図である。注目してほしいのは、(完成品たと写真に写らない) グローブ上面形状で、MS形態時のマニピュレーターがフィットする切り欠き形状。つまりこの口型が、MS形態時特有のウイング・バインダーは、口型の物と全く異なる形状だという事。加えて、大脚部ビーム・キャノンの大型化、スタビレーターのハーチカル・フィン、超大型変形用サブ・ユニット(何と言ってもセブ・エンジンを載せるものだから)等、この口型MSモードは、かなり人型を外れた(人間型なMSに成る筈である。



地球連邦軍“α任務部隊”/試作型可変合体MS

MSA-0011

"S"ガンダム

1:144スケール・フルスクラッチビルド

MODELER 蠟子頭ポンドwithセンチネル・ワークス

GRAPHIC:P168・169 ROLL OUT:1987 SEPTEMBER, 1988 MAY

プラモデル化する、という前提で、「センチネル(仮名)」という企画が動き出したのは多分'87年の3月くらいだったと思う。

ただし、その頃のことは良く知らない。ただ3月頃、鈴木 Mk.III 信夫氏が、ヒーヒー言いながら1:100Sガンダムを作っていたのは覚えている。

そのあと色々あって(あったらしい) MG本誌で、「センチネル」を連載するってことが決まり、ついでに1:144のSガンダムを知らない?という話したが、日和晃をやっていた私のところに来たのは多分6月位だと思ふ。しばらく保留してて(なに分日

和ってたもんだ) 実際やるって決まったのが7月下旬。その間もおそらく色々あったと思われるが知らない(笑)。

その直前まで一応キット化という話しか「生き」てて、運輸用のパリエーション製作のベース、メーカーへのプレゼンテーション用も兼ねるって話だった。(と思う。) (・泣く (あ)

ところが、その後また色々あって(あったんだよ) キット化が一度ペンディングになったのは、連載にずっとつきあってた人は知っての通り。

理由は…まあね。「世の中はいろいろ大人の思惑で動いているものである

なあっと思ひましん」とか(笑)。

結局、最終的には'88年の3月にキット化案が復活、「ガンダム・センチネル・シリーズ」はNO.1以降も模型屋さんの店頭に並ぶことになる。理由は…色々(笑) 間が……とか(笑) (この本は「光GENJI」へ、かって!) これはまあ、あんまり関係ない話。

■Sガンダム(1:144フルスクラッチ)/蠟子頭ポンド

最初にいわゆる「センチネル体制」のようなものを、良い意味でも悪い意味でも確立したのは、2年前のこのSガンダムだったのだ。そのころはまだモデラー側の裁量(?)が、編集者の影響力よりも優先していた(というよりもそこまで切迫の体制がなかったということではあるが)し、もちろん一応とかのスパンで連載をささえる(ささえてんだよ!) 「主役メカ」である以上、あんまりアバウトっつーわけにもいかないでしょう?ってこともめるわけ。

同時に進行していたFÄZZが、弱い規制しかうけてなかったのに対して

Sガンダムはあきらかに「ディレクション」が存在してたもの。抑圧することででもあるけど。私は全然野放図に走りたい年頃だったのにな// いけどよお、とか不貞腐るし。趣味の仕事を持ち込んだ不幸ってコトだ。

ま、いっか、追り物に話しを移しませう。このガンダムって、テサイナ自ら作ったラフな原型→マスター・モデルを、基にして造ってあるんですけど。このマスター・モデルってのが、ま考えると曲者! それを横において、別に新しい立体を作れば良かったんだ、要は。それを無理矢理にでも「芯」に使おうとしたのがあさはかだったのね。予想以上に手間どるはずで時間の読みはどんどん狂うし。

私の仕事が遅かったせいもあるけど(すいまでも遅い)。

結局、それまでにない程のバニッパ状態で作ることにしてしまったので「ÄZZ」っていう、フォーマットも作っちゃった。これって両刃の剣。

それまでだって似たようなことはあったんだけど、これ以後「センチネル



◀▶すべてのスタートである、センチネル・ワークス版キャスト・キットSガンダムの3面Photo。これは'87年5月17日発表されたもので、各部の緻密なバランスや、カラーリング・マーキング等を完備して、かなり細ったモデルとなっている。ポンド氏の文やのまの通り、確かに「解像度の低いブラウン」に映ったディテールではあるが、シムエットは確実に復行Sガンダムのそれと全く同じ。ぬいつけたポンド氏にとっても製作・努力作であるが、何と書てし、このマスター原型を作ったのが、かたきはじめ氏。デザイナー本人であるのが大きいだろう。そこでここからライン・色化出来るモデラーと考へるが、当時は、このマスター原型を見たモデラー(たぶん、私は口をそろえて「夏だ」を研究(ディレクターである私も含めて) 名々のトカだかガンダムがふよふと好きなだけのヒトたちの通達や生熱気にもおき出しにしていたのだ。もし、この日ガンダムのモデルが1から10まで、その全てがモデラーと担当はら、ディレクターじゃなくて、「モデラーの担当」! なければならぬ。今でもこのSガンダムは(ときどき)より、'87年の「ガンダム・センチネル」企画(1) 身、'87年と存在して(今)のテンションに書けない、中々おひつつの企画(2)か)か! しかない。それだけに、思い出しモッるのだ。

ほとんど毎回「AID」だもの。(程度の差はあるけど、まあ私が一番「重症」のエイド・シンドロームだって話しもあるやろ笑って場合ではない。)

たしかに作り物に対する意志統一感では「AID」っていうのは手取りばやいし(それはファッショだったりするが)、人手をわずらわず分完成度は上っても自分の首をしめることになったりする……とか。

——で、コレに関しては、もう、考えることに現実が追いつかない、これにつぎる(笑)。とっちらかっちゃって自分でも收拾がつかなくなってる。「形態」をトレースするのに気をとられて、各々の部分の「形」にまで気が通ってない。そのくせ各ユニット間の干涉が読めていないというちくはぐ。

時間の配分も読めてないから後で良くないところが解っても直すひまがない。とにかく圧倒的に経験値が足りない。工作技術はいまとそれほど変らないけど、見せ方とか、ワザの使い方が確立してない。場当たり的っていうか、もちろん当時は当時の状況があった

わけだから、あんまりせめちゃ可哀想だけどね、オレが(笑)。私だけじゃなくあさの先生にしろ、かとき先生にしろ「Sガンダム」という対象に対していまほど鋭敏じゃなかったらうし、2年間Sガンダムに対して情報を注ぎ続けてるわけだから「解釈」だって収斂してくる。全体的レベルだって上ってる(スゴイ)。だから、やっぱりいま見ると、つめがあまり！ かとき先生の描く絵の情報をクリアーに伝えなすぎる。つまり解像度の低いブラウン管に写ったようなもの、だ。「形態」は伝えているが細部はかすんで良く見えない。

所謂キャラクター・モデラーの悪い癖が出てしまってる(「こーゆーえらそうなことを言うようにだけはなった」)。具体的には、もうひたすらパーツを今回のEX-Sと見比べてほしい。シャープさが現行のTVモニターとハイビジョン程も違うはずだ(その程度しか違わないとも言わがが節制)。ひとえに当時はエッチが甘いのが好きだったこともあるが、デザイナーの頭の中の

コンセプトを理解してなかったせい。

だからマスター・モデルをとっつきや良かったんだよ、コンセプト・モデルとして！(エッチもたってたし。)

デザイナー→ディレクター→モデラーの意思疎通とか、統一見解とかも確立してなかったってこともある。指向性がいまほどははっきりしてなかったわけだね。

食にしてもそう。最初に塗ったときなんかそれぞれの色でいろいろ考えすぎてるわりに、トータル・バランスが取れてない！ 赤・青・黄・白がそれぞれに干涉しちゃって收拾がつかなくなってる。当時はあさの先生も今ほど色やマーキングに偏執してなかったし、私もデータを分析することをしてなかった。つまり、それぞれの塗料の色、色の三属性(美術の教科書とかに載ってる)とか、そういう理屈で考えることをしてなかったわけ。プラモデル用塗料はなまじ特殊な色(いわゆるミリタリー色とか)がそろっちゃってる分、絵の具とかだと普通に考えるようなことが逆に思いつかなくなってた。

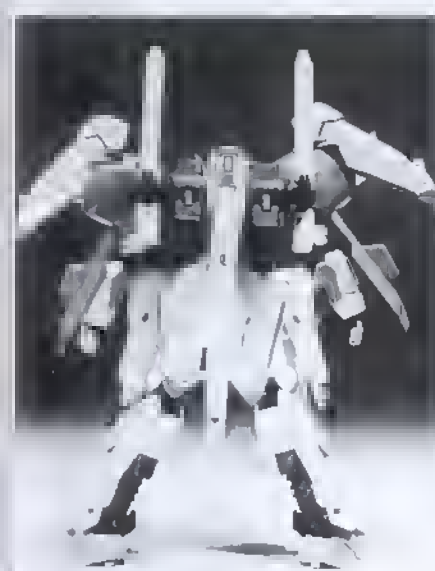
原色以外の塗料には、たとえば青ならラッカー系のインディ・ブルー、ブルーインバルス用のブルー等には、青以外の顔料が多く入っていて、それが混色の際、その混ぜた色の顔料と干涉して思いもよらない色になってしまうということがおこる。というようなことが色の仕組みがわからないとどーにもならない。

さらに、最初のSガンダムでの失敗のようなケースでは、全体の色が統一されてないため、全体としてまとまりが悪く、ハデさが落ちつきがない。等々、とてもここでは書ききれないが色には神経を使うことが多い。(色のことはEX-Sの頁でも書いているので参考に。)

いま見るとどーしても欠点ばかりが眼につきますが、私にとっては、なんかの「最初」って感じの作品ですし、好きな作品です、(大変だったけど)とか言くとちょっと気障ね。

—1989年7月—

2年前の夏以来、迷惑をかけっぱなしの友人達に感謝！



◀'87年8月に完成した時の、リア・ビュー。MG誌には「あまりにもカッコ悪いので載せなかった」写真である(1)。つまり、たとえ各パーツ(ユニット)毎を四面通りな上げても、所詮人間の手作業(特にキャラクター・モデラー特有の認識の甘さ！)各部の干涉や微少なズレの雪ダルマ式誤差等で、この様なモデルに仕上がってしまう。このあたりから、「モデラー側の責任」のパートが明確化し始める。(つまり、モデラーはモデラーであって、デザイナーではない、という事。)

▼1:280スケール・Zガンダムの顔(フェイス)、1:144スケール・ガンダムMK、IIの後頭部、そしてポリバテからそのマスター原型が作られた(どーやったらそーなるって一の?)Sガンダム・ヘッド。結局、今となってはコレを超えるバランスのモノは、無い。(コレはアンテナが下手(笑)ではあるが)新たに作り起こした「リファインEX-S」でも、「808E」でも、結局このマスター・モデルを使っているのだから！

▶ビーム・スマートガンの構造は、伊勢氏の「完結版」(P.260〜収録)をしても、「完璧」にまでは到達してはいないと言える。それこそ、この構造/クリアランスは、モデラー側に課せられた問題だったかもしれない。なぜならば、かとき氏製作のマスター原型の時点では、確かにスマートガンとサポート・ユニットは結合し、クリアランスもとれていたのだから！ まだ、Sガンダムは「詰りつめられる」のだ。



地球連邦軍/高機動攻撃型MS案
MSA-0011[Bst]PLAN 303E

"S"ガンダムディープ・ストライカー

1:144スケール・フルスクラッチビルド

MODELER 伊勢昌弘

GRAPHIC:PIN-UP, P.129-130 ROLL OUT:1989 JUNE

さてこの303E, MO誌初出が'88年12月号という事で、何やかやと半年もかかってしまった訳ね。当初は自分が作る欲目になろうとは思わず、イラストをのほほんと眺めていたのだけれど、心の底で(砲身に1:15タイガーが使えるかなあ……)などと考えていたのも事実だ。それにしても"ŌPÉRĀTĪON 'S'"に303Eで応募した君! そんなに早く作れるなんて、尊敬してしまうぞ。

■予備段階

④の人から「アレ頼むわ」と電話が来た時点でイラストをじっくり見返してみると、アラまあ分からない所だらけ。一枚絵として見ると情報量の多さに圧倒されてしまうけれど、模型製作の資料としては不十分。とりあえず分かった事は、①流用パーツは使えそう

にない、②2口故の矛盾があちこちにある、③砲身をどうしよう等々。まるでマラソンのスタートラインで号砲と同時にシューズのひもが切れた様な、そんな気分で作作が始まったのだった。

■製作(前編)

今回に限った事ではないけれど、実際の作業を始める前の準備はかなり重要である。まず設定画の終をきちんと読み取る事と、作業の工程や手順をある程度頭の中で整理しておく事。パテやプラ板買いに行くより大事よ、これは。しかしながらここですまづいて手が動かなくなる事もよくある。303はまさにそのパターン。ユニット数が多いというもあるけど、一番の問題は各ユニットが微妙に干渉しあうという点。大砲を含めて各部の増加パーツの類は、絵の上ではきちっと収まっているもの

の立体にした場合無理が生じるのは自に見えているので、常に各ユニットの関係をチェック出来るように工作を進めないといけな。要するに常に仮組みを繰り返すという、ただそれだけの事なんだけど、数多いパーツを同時に進行させる必要があるのがそれがまず大変。さらに仮組みも両面テープですませる訳にはいかない。スクラッチした部分はかなり重くなるので太目の真鍮線等を使うことになるけれど、一方のキットのパーツがかなり軟弱なので補強が必要。これも一度で位置が決まればいいけれど、仮組みするうちに変更を強いられる事になるとけっこう面倒なので、ついつい慎重になるのである。そんな訳で(どんな訳だ?)しばらくの間は仮組みしたBst型のキットだけが淋しくころがっていたのだった。

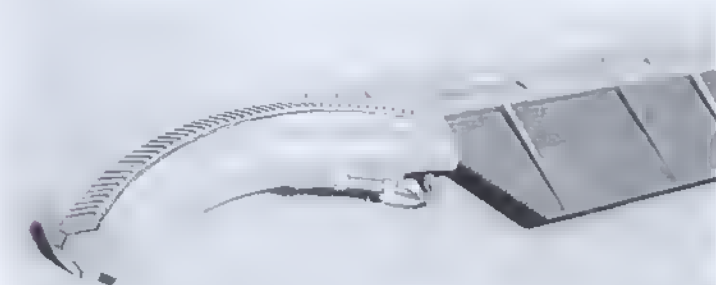
■製作(中編)

キットとイラストを眺めているばかりではちがいがあかないので作業を始めたけれど、一番の難関の(その時はそう思った)大砲の砲身をどうするか? 旋盤加工やグラスロッド利用等、アイディアはいろいろ出たけれど結局は「アクリルパイプを手で削る」という

原始的な方法で解決したのである。(涙)。部屋じゅう削りカスだらけになったけれども、実際の作業は1日ちょっとで片付いたので、これは正しい選択だったのかもしれない。使用したのは外径13mm、内径9mmのアクリルパイプ。砲口部分には中にもう1本パイプを入れて、外のパイプの厚みの分割でテーパを付けてある。

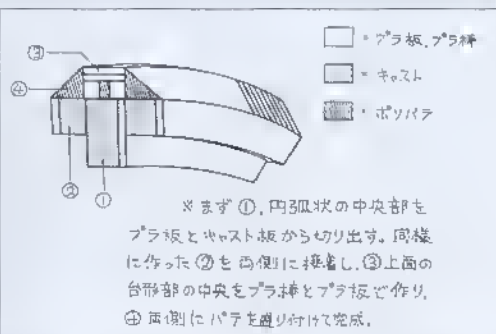
砲身が出来たので次は砲の本体に入る。ここはほとんどプラ板の貼り合わせで、曲面などの一部にポリパテをまわっている。また砲身の付く面は中にキャスト・ブロックを入れ、5mmのプラ棒を立てて、砲身と接続した時の補強にしている(当然砲身にはプラパイプが入っている訳)。その他に今回多用したのがキャストの板。プラ板で組んだ枠にハイキャストを流した物で、厚さは3-10mmの数種類を作った。切ったり削ったり加工が非常に楽なので、厚みのある板状のパーツはほとんどこのキャスト板から作ってある。まずプラ板を必要な形に切り、それをキャスト板に貼ってプラ板をガイドにして切り出すという方法。

砲身にはまっている板状のパーツはプラ板で一枚原型を作って複製して使用。シリンドラ類はプラ棒、プラパイ



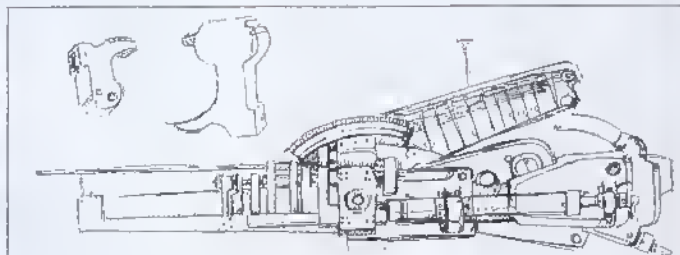
▲これが問題(ア)の「白」によるエレベーション・ギア。一見何の変哲もないパーツだが、ちょっとやそっとでは作れない。とにかく、図を併用してほしい。

▶エレベーション・ギアの(製作)構造図。とにかく、これだけ手間がかかっている。こまめでないと、コレと同じ構造の物はそうそう出来ない。

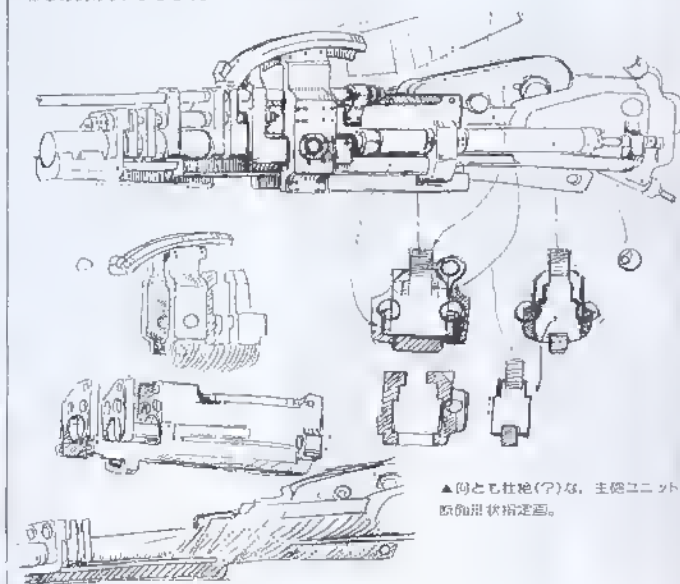


※まず①、内弧状の中央部をプラ板とキャスト板から切り出す。同様に作った②を両側に接着し、③上面の台形部の中央をプラ棒とプラ板で作る。④両側にパテを塗り付けて完成。

▼製作途中の、主砲ユニット各部、ディスク・レドーム、バルブ・センサー。プラ板箱組みを草とすると、まさにまっ白。そして主砲台枠は、何



▲伊勢氏用にかととき氏が1:144原寸で描いた、主砲ユニット。以下、全ての用定用線定画はかときはじめ氏の手によるもの。



▲何となく杜絶(ア)な、主砲ユニット原画用線定画。

▲主砲砲身付近の、フレートの構造説明。おくまでも「こういうモノなんだ」という、参考程度をはかる為の図面。

ズ、アクリルパイプの組合わせ。この
周辺周辺のパーツは塗装後に組めるよ
うに作る必要があったのでスリ合わせ
には時間がかかった。エレベーショ
ン・ギアは手間の要る作りをしたけれ
ど、これは図を参照。ギアの歯のモー
ドは一本一本糸ノコで刻んだのだ。

他のパーツに目を向けると、まずは
プラットホーム。ここはかなり力
の加わる部分なので頑丈に作った。大
抵との接合面には3mmプラ棒を3本植
えてあり、差し込むだけで確実に固定
できる様になっている。このへんは統
括からディテールが分からないので製
作と設定起こすのが同時進行という感
じだったが、自分の方からかとき
きにに対してアイディアを出したりし
て、これは単に自分で自分の首を締め
ただけだったりする。

ディスク・レドームと左腕のセンサ
ーは円型に切ったプラ板を芯に工作。
周辺のユニット類はキャスト版からの
切り出しがほとんどである。ゴチャメ
カは例によってスカイウェーブの艦船
装備セットから。今回の流用パーツは
これだけ。

■製作（後編）

煮れてしまったけれどキットのパー
ツについて。まず固定用の真鍮線を通

せるように補強するのが第一だった。
胸と股の増加パーツはキット・パー
ツの上にプラ板で枠組を取り付けてい
き、パテで外形を整えた。塗装の便を考
えてキットのパーツ分割を生かしてある
のは言うまでもない。肩ブロックの工
作は「完璧版」にほぼ準ずる。

ブースター・ユニットは星野氏の
Bst型とは違い大型化は行ってない。
これは別にサボった訳ではなく、
303は元からそういうコンセプトだっ
たから。ここでは偏向プレートやノ
ズルを始めとして、ユニット1個につき10
以上の新造・複製パーツが使われてい
て、キャストの注型作業だけでもが
かなりの時間が喰っている。下半身のブ
ースターにはコンフォーマル・バックな
るものが付くが、これもプラ板の枠組
みにパテを盛ったもの。よく見ると、
のっぺりウネウネしたラインで構成さ
れていてちょっぴり憂な気分がする。

絵では見えないので付いてないと思
ったテールスタビレーターは、無いこ
とになりそうだったが結局付いてし
まった。大砲から出た太いチューブ
の行き先が決まらないので、ここに押
し込んだ訳である。キットのままでは
幅が足りなかったため、全体を一まわ
りポリウムUPしてある。

4本あるプロペラント・タンクはア
クリルパイプ。両端はキャスト板を貼
って整理したもので、ポリパテを盛る
よりも早く出たのでよい。左腕の改
良型ビーム・カノンはポリパテで改良。

ランディング・ギアは自作。これは
まあ当然と言おうか。流用できるよ
うなピッタリのパーツがあるとは思えな
かったため、似た物を探す手間より同
じ物を作る手間を選んだ訳。偏向プレ
ートのピラピラはプラ板で、プレート
に三角形の切り欠きを入れて接着で固
定してある。スマートガンは「完璧版
」からの流用で唯一楽だった所。そ
して最後の頭は、オリジナルのキャス
ト版からの改造だ。

こうして一応全パーツそろったので
ディテールと表面仕上げ。それに
しても大変だ。特に苦労した所も無い
のにどうしてこんなに大変だったんだ
ろう。あー要するにちょっと手間がか
かる事がいっぱいあったのね。

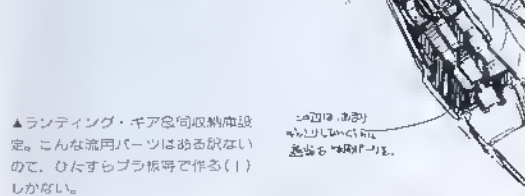
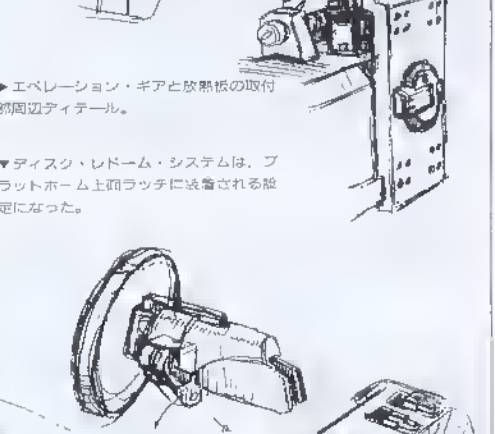
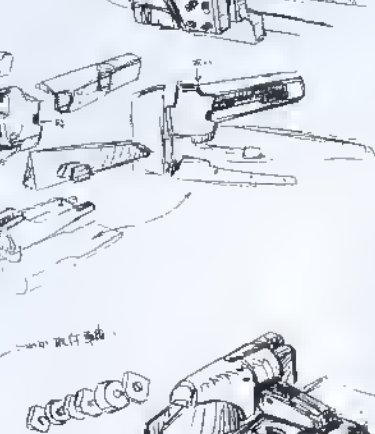
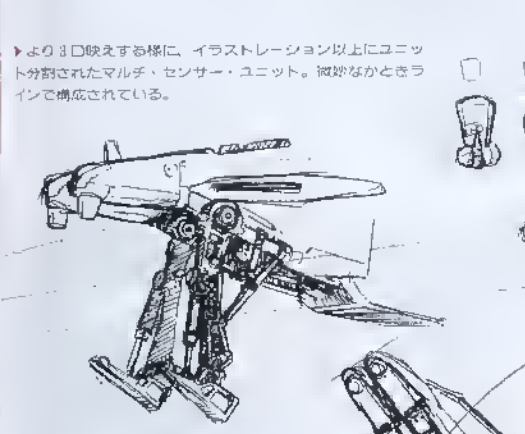
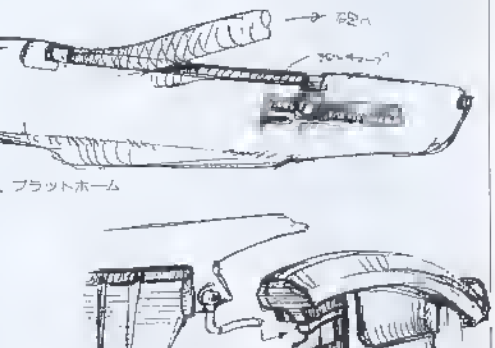
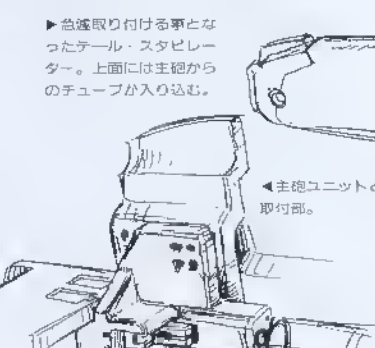
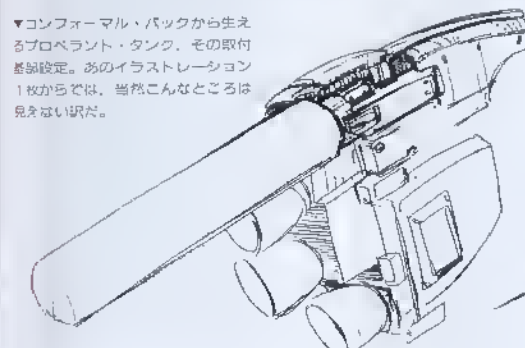
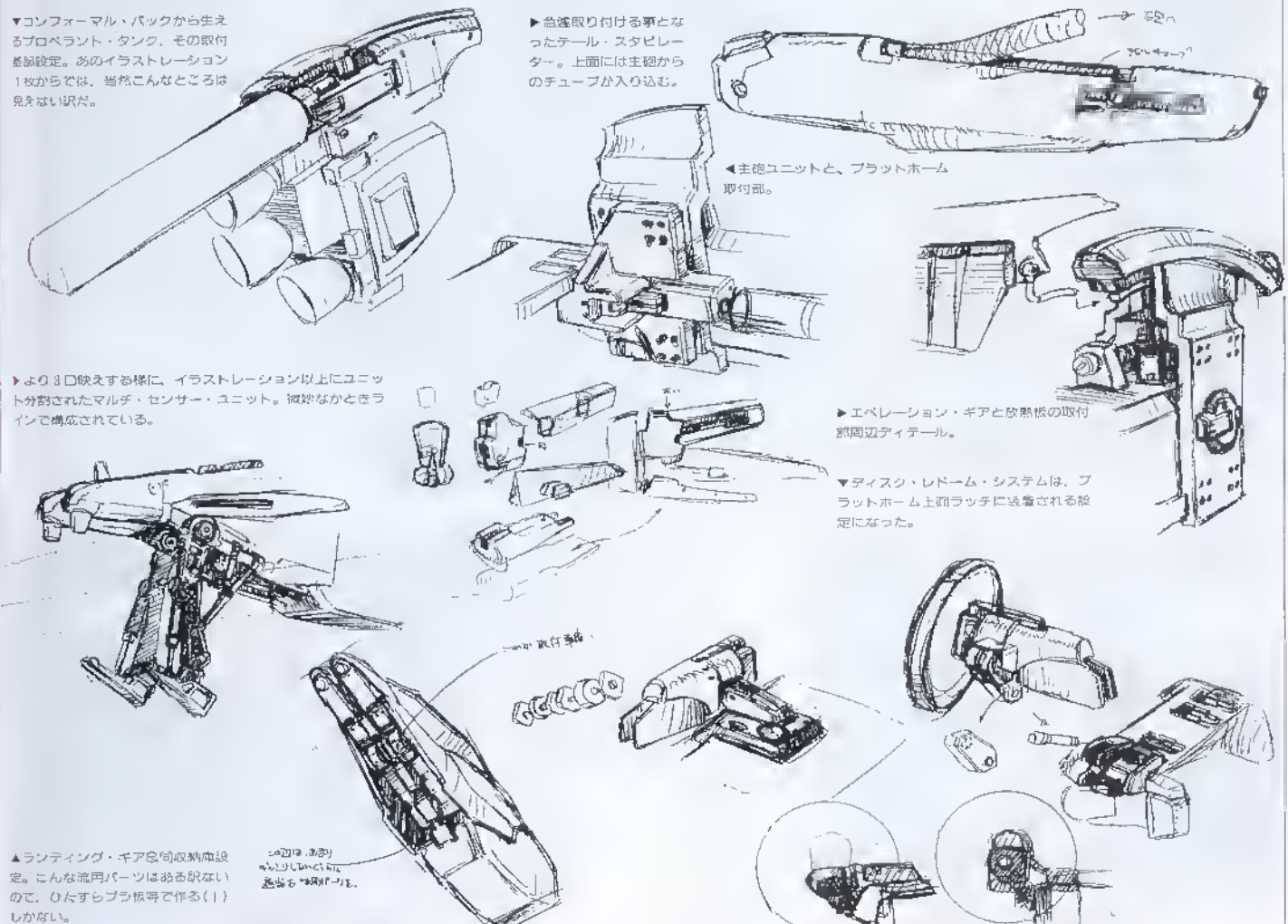
■塗装

螢光カラーを使うのは初めてだった
し、第一近所の模型屋に螢光カラーが
無いもので、わざわざ郵送してもらっ
たりと割と不安は尽きなかった。螢光
クリスタル・レッドを主体に、同オレ
ンジを混ぜてみたところあまりの派手

さにクラクラしてしまい、微塵の白と
赤を処方して事無きを得たのである。
一方白は、グンゼのFSカラーの白
(316番)とガル・グレーの混色による
物。トーンを変えた3階調で構成され
ている。コンフォーマル・バックには
生のままのガル・グレー、ブースター
と大砲にはミッドナイト・ブルーに白
少々。シリンダー類はメタルコート
のアイアンで磨きをたてているが、下
地に塗った色によってトーンに微妙な差
が出るのが良い。アイアンの場合、エ
ナメル・シンナーにも強いので重宝す
る。ただし、磨いた後の汚れた指で他
の塗装面に触ったりすると指紋ベツタ
リで大騒ぎ。特に白は困るよ。本当に
困るんだったら（いや一目立たない所
で良かった）。スミ入れは黒とレザー
の使い分け。つや消しの白はエナメル
・カラーがしみ込んで落ちなくなる事
があるので少々あせったりもする。

■完成

塗装が終わって完成したかと思え
ばにあらす。何のこの303、パーツを組
み上げるのに5分もかかってしまうの
である。しかも組み立てると、どこを
持ったらいいのかわからなくなってし
まうという、ゴイスな野郎なのだった。
いやもうとんでもない。



地球連邦軍/試作型可変合体MS攻撃防御強化型

MSA-0011[Ext]

"Ex-S"ガンダム

1:144スケール・フルスクラッチビルド

MODELER 蛸子頭ボンドwithセンチネル・ワークス

■GRAPHIC:P.131-133 ■ROLL OUT:1989 JUNE

「89年の3月頃に「別冊用にEx-Sを作らない?」という話しがぼちぼち始まって、当初のスケジュールでは絶対にできそーになかった私は「うーん」とか思いつながらもパスしていたのだった。

だって、コレだよ? (笑) ところが例によって色々あって(笑)、発売予定が知らないうちに延びてるでしょう、そうなるまでそーかなあ、なんて思っちゃったりして、「うーん」とかいつてるとスケジュールは私は作るって言う前提で話しがすむ、と。

まあ、私以外にコレを作れる奴なんざあ、そうはいませんが。他の関係者の手が全員ふさがってただけだって話しもありますが(笑)。

それに、自分なりにSガンダムに結構をつけたかったって言うのは本当。

(あーあ。)

■失われたSガンダムを求めて～または

誰がSガンダムを造ったかー作るのは決まったものの、それでもスケジュール的に1人で全部を1人でこなすのはやっぱり無理、そこで最初から部分的に他の人に作ってもらうという「ワークス体制」で製作することに決定(超原則!!)。GUNDAMやAIDは時を越え「ワークス体制」となって実を結んだのだ(うーん、言いわけっぽい……)。

そのため、今回はまずあさの先生自

ら図面を引いてもらい、それをもとに各モデラーにパーツを作ってもらった。そのうちわけは…。

「肩だけを作りたいなあ」という一言を漏らしてしまったため、前後の肩パーツは長谷川選手へ。肩のAパーツ主翼、及びテール・スカートはコア・ブースターの実績を買われて安藤選手へ。

「こーゆーもんは牛久保孝一だろう」というあさの先生の一言でプロベラント・ユニットは牛久保せんせに発注! ってことで話しはまとまる。残った部分が全部私…っておい! 本当にできるのか? と思っていたら案の定(コラコラ)やればやる程仕事が増える。これをガンダム・センチネルの魔不可思議! 後半、どう考えても終わりにない! というわけで、第2次発注は以下のとおり。

●腰のビーム・カノン…安藤選手
●ビーム・スマートガン…横橋せんせ
●テール・スタビレーター及び同基部…高梨選手御
●ディスク・レドーム基部…丸藤せんせ

理由はすべて「手空きになったから」

ひどいなあ(笑)。あと、伊勢選手が903E製作中に自作複製したブースター・ユニットのパーツ群を、Ex-S用にもう2セット抜いてもらっています。それをベースに改良を加えて、あ、ノズルのパーツは森くんのゾディ・アックのノズルのシリコン型を借りて注型、ディテールを変えてから型取って、4個複製しました。

こうにして出奔したパーツは私が最終的に仕上げたのがコレです。(みなさん、こころささま、感謝!)

で、今回はとにかく、最初にしたSガンダムで取りこぼしたことを含めるのが私の目的。それと同時に、月単位の作例ではフォローしきれなかったこと、その後に明確化したようなこと、を現在のレベルで表現する、とか。

連載が進むなかで、センチネル・モデルのコンセプトが序々にはっきりした形で収斂してきたわけで、それを意識して作ったのがコア・ブースターExed。今回のEx-Sはそれを引きついだものといえる。だから両者は表現として極めて近い。(わかる?)

方法論としては今までも言ってきた



▲左がマスター・モデルの頭部、右がこのリファイン版Ex-Sの特に、両頭部を改良した点。えり部分のポリウム出し、インコム色メイン・モニターを後方に1.5mm程すらし、そして各部のエッジ出しを行なった。(工作は、あさの十長谷川+ボンド。)結局、良く出ているのである、マスター・モデルは、



◀▶九龍版旧Ex-Sとの比較、及びリファイン版Ex-Sの3面Photo、このリファイン版Ex-Sガンダムの「決定稿」ではないが、少なくとも「最終稿」である事には間違いは無い。つまり、このリファイン版とは旧版は(一部分、例えば肩のプロベラント・サブ・ユニットを除いて)同じモノなのである。それがここまでのフルム・ディテール、そしてカラーリングをそれぞれ有するのは、このリファイン版が、「センチネル・ワークス」全員のリファイン、1989年8月現在「今」のEx-Sであるからだ。MG版で20回以上の連載を続けた故、明確化した箇所、精緻化した箇所、等を具現化したモノであり、スタッフ間の「成長」の結晶である。機体箇所の装甲がバラバラと割れ、ムーバブル・フレームの動きをフォローするもの、連載中に生じた「こうなるんべきなんじゃないだろうか?」という疑問を、3Dとして初めて表現した。このスペースではとても書き切れないが、「モビルスーツとは、こういうモノだ」という固定観念を、ブレイクする作品だと思っているのだが、いかがだろうか(同じ表現として併用して考えてほしいのが、表紙の深山Sガンダム。)



ことをさらに推し進めたものってこと。

いわゆるキャラクター・モデルを作る場合、3D→2Dに置き換えられたものを2D→3Dに再度置き換える作業だってことは以前にも書いたんだけど、今回さらにそれを、所謂設定画のレベルにまで圧縮された情報をも引き出してやろうと。

つまり「本当はこうなっている」つ
てやつですね。

たとえば1:20のF-1のプラモに1:1の本物のF-1の持っている情報量のすべてをつめこむのは、まあ、まず無理なわけ。だから、ある程度感情を迂回（省略でもいいけどさ）して処理するしかない。それでも別にそれはF-1に見えるわけだけど、1:20F-1のプラモをもし、そのまま20倍したらどうなると思う？ 決して1:1の物にはならないでしょう？

そういったことが、先の $30 \cdot 20$ 、 $20 \cdot 30$ に置き換えのときにもおこることは考えられない?

その失われた情報量を何かで補おうとする試みがこのEx-Sだし、「ガンダム・センチネル」という企画自体

そういう何かを、それぞれの作り手が
補おうとしてる処がああって思わな
いア（いま気がついたけど）

だから、そういう風に観念をつきつめてみたらこうなりました。としか書けないんだよ、本当は。どこは何で作りました、どこそこは何聊語りましたとかゆーことは書いてもね。(書けっつーなら書くけど、そういうデータの羅列って存外役にたたないんだぜ、ホントは)。

もうひとつ、センチネルで異常に尖鋭化したのって『色』だね。得てして模型の色ってミリタリーが喜本の人が多いもんだから色もそういう傾向になりがちだったり、それ以上に単に無神経だったりした。例外はあったけどあくまでそれは例外で、トータル・イメージとしてのカラー・デザインというのにここまで執着してるのではない。たとえばほとんどセンチネル全体のイメージ・カラーになってる、いわゆる「ガンダム・ブルー」。これだって2年間ずっと「なんか違う!」って試行錯誤を繰り返してきた色だもの。この色って最初、インディ・ブルーをベース

してたんだよね、なんでかっていう
 とラッカー系の塗料には他に色がな
 かったから。でも、インディ・ブルー
 って緑味の青だから、どう混色しても
 Sガンダム・ブルーの赤味の青にはな
 らない！ で、まあみんな（あさの先生
 でさえ！）こういうもんだって思っ
 てたわけさ。ところが、実はコバルト・
 ブルーがあったんだ。コバルト・ブル
 ーって、発売された当初って、なんか
 スゴイ色だったんだよね。なもんだか
 ら、すっかりその存在を無視されてた
 の。それをなまたまセンチネル最終話
 で他に色がなかったもんで、上下分離
 Sガンダムにあさの先生が塗ったの。
 そんな時は缶スプレーだったから、
 それでもまだ少し変な色だったよね。
 そんな時あさの先生は「これはもしや…」
 と思ったらいいんだけど私は知らな
 かった。で、'89年11月号で星選手のS
 ガンダム（P.136参照）はコバルト・ブル
 ー系で塗られてるから、その頃からや
 っと「Sガンダム・ブルーはコバルト・
 ブルーがベースだ！」っていう見解が
 出たんだ。でも、あとで考えると実は
 九龍氏のF-9Sにはインディ・

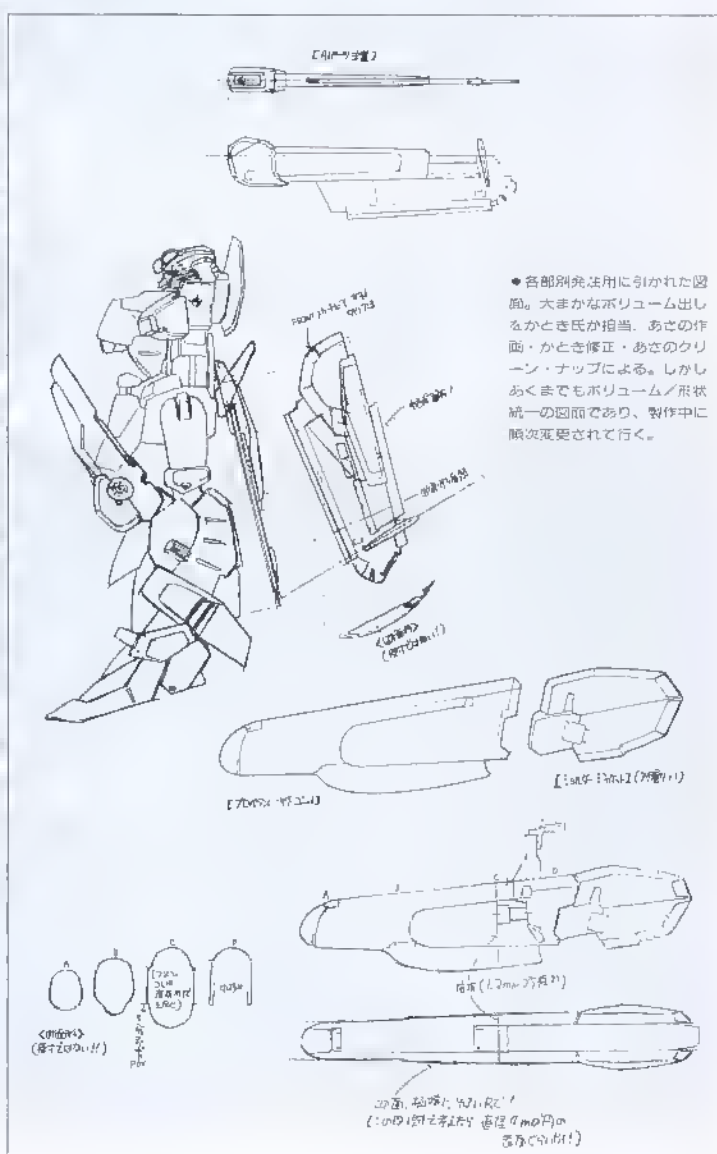
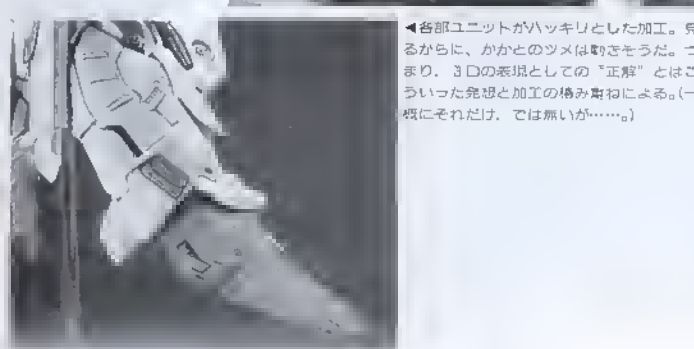
一と同時にコバルト・ブルーも使われてたんだよね。ところが、そういうふうにデータを使うことをまったくしない人だからさ(笑)、少なくとも一年は早く正解がでてたろうに(笑)。

というわけで今回のEx-SはやつとSガンダムとしての「正解」に近い色が出せたと思います。青はコバルト・ブルーをベースにした赤味の青、白は限りなく白に近い暖色系のグレー、黄色は黄褐色と黄の間、これに黄色味の赤を使えば、まとまったガンダム、トリコロールが出来るはずってそれほど単純でもないが…。勉強しないぞ！
(いざわる)

というわけで2年越しの気がかりに
やっと決着がつけられた感じです。

やっぱり、2年振りに大変でした。
 (笑) なんかもんごどもの好きね…。
 (橋本先生はあきれてましたが) S
 ガンダムで始まってSガンダムで終る
 という大河模型口マンですね、これは
 (笑)。

「人の少年が戦士として成長していく様を描いた云々とか、ちがうか。(笑) 一つことで、それでいい」



地球連邦軍“α任務部隊”/試作型可変合体MS

MSA-0011

"S"ガンダム

バンダイ:114スケール・キット

MODELER 星光彦

GRAPHIC:P.136 ROLL OUT:1988 OCTOBER

今回僕が作ったのは一応お手軽版ということで、伊勢さんの「完璧版」(P・280一収録)と併用して下さい。でも作っているうちにそれなりに手を入れてしまいました。

■頭

なんと、5パーツにも分割されていて、本当に良く出来ています。そのままだでも良いのですが、やはり“人形は

顔が勝敗”というだけに、ちょっとこだわってみました。

まず、ヘルメット(?)側の軸受けを一部切り欠いて、後ハメ式にしておきます。これで、ヘルメットとフェイスを別々に改造できるし、塗装時にも便利◎ ヘルメット側は、左右で若干幅ツメした後、ちょんまげ(?)を0.5mm程高くしたり、顔の面のスローブを微妙

に修正したり、リア・モニターや後部のスリットの切り欠きを再現したりしています。アンテナもメイン・モニターのパーツは、裏から薄く削り、サブ・アンテナを流用パーツ(タミヤ小火気セットより)に交換しました。さらに完璧を目指す人は、設定画や葉山君の表紙を見て、頑張って下さい。

■胴体

胸上面のヴァモーズのロゴの入る部分の角根が変なので、一度切り離し角度を変えて再接着しました。それだけです。あとは形状・分割ともに「スバラシイ」の一言です。

■肩(腕)

動かしてみると、干渉する部分を少し削ってあげると、可動範囲が広がり、スマートガンを持たせやすくなります。ホイスト・フックは、細すぎるという

ことなので、2mmアルミ線に交換。やや太いので、少し削る必要があります。φ1.8mm位だと丁度いいかも。新素材フレキシブル丸棒を使ってみるのも面白そうですね。手首のポリキャップはポリキャップ(WAVE製内径2mmのものを加工)に換えておいた方が便利です。手首の軸も2mm径の物に付け換えなければなりませんけど。逆に、Aパーツ・ウイングの伸縮部は、多少ゆるいぐらいの方が色を塗った後ハゲなくて良いようです。

■脚

かなり短い印象を受けたので、大腿部可動ラインでカット。下端で4mm延長したあと、一番太い所で再度カットしてさらに3mm延長、計7mm延ばしました。その際、ついでにポリキャップ・ポリランナー等を埋めこんで板ロール



▶左がディテールUP版キット。右がキャスト版。バック・バックなどのタイトかつシャープな上がりは、インジェクション・キットならでは！
▼Sガンダム3作目い拓み。ながら、バンダイ・高橋名人がわざわざ組んでおきまでしてくださったお礼。そして伊勢氏のディテールUPヴァージョン。右腕がボンド氏のキャスト版。ネットがいかに「いじり易い」改造にはなるかわかるかな。一発でわかるフォト。



▲可しく左が伊勢氏。右がボンド氏。まさに一卵双生兄弟に、キャスト版をトレースしている。



可能にしておく、かなりポーズが豊かになります。機アーマーは裏をヌキにして設定通りの切り欠きを入れ、鱗はカケいのでエッジをおとします。足首左右のプレートは、後ろのガイド・ピンを切りとばして可動に、足首は細く見えるように前に向かってクサビ状に幅ツメ。完全に幅ツメしてしまうと、足首のまわりの空間がスカスカしてしまったり、ポリキャップが入らなくなってしまうと大変なのです。

■バック・バック
可能なかぎり左右幅を減らして（と、言うよりユニット間の遊びを無くす、という感じ）タイトします。ビーム・カノンも付け根で幅ツメ。スタビレーターのバルカンは、1mm径位のドリルで開孔します。テール・スカートは、骨から離れすぎて変なので、軸を削っ

て奥まで差し込むと良いでしょう。

■武器

腰のビーム・カノンは、ポリキャップ内蔵構造上故、前後幅が気になったので、先細りになるようクサビ状に幅ツメ後再接着。

ビーム・サーベルは、そのまんま奥。ビーム・スマートガンは、根本的に解釈が違うので、銃身を作り直しました。例の地獄のスリットは、プラペーパー（厚い方）に等間隔にスリットを切って、外径8mmのアルミパイプに巻きつけて作ります。パンチングプレート（写真参照）を定規替わりにすれば、等間隔の穴は簡単にあけられますから、あとは慎重に穴と穴をカッターでつないていけば出来る筈です。その他ではセンサーの大型化、グラブク（右腰とのジョイント）の大型化・関節追加、サポー

ト・ユニットの伸縮ギミック追加等をやっています。

■塗装

今回は、もうここからが地獄。塗り分けが多い上に、重大なミス犯してしまい結局塗り直すハメに。おまけにそれが月刊誌に間に合うかどうかのギリギリの時期だったからもお大変//その重大なミスとは、ツヤ消し白の上からジャブジャブとスミ入れしたら、しみ込んでとれなくなってしまった、という大マヌケな事なんですけど、フラット・ベースの混入しすぎもその一因かもしれません。本当は、面相筆でモールドをなぞるようにスミ入れし綿棒で慎重にふきとるか、クロス仕上げておいて、スミ入れ後フラット・クリアーを吹きつけるしかないといけなかったのですね。塗り直しの時、ついで

に青もインディ・ブルーからコバルト・ブルーに塗り替えました（その方が写真で映えるそうです）。当然敵夜で、40時間一睡もしない半死人状態（笑）。で、これだけなら自覚自得で済むけど色んな人を巻き込んで、まさに、

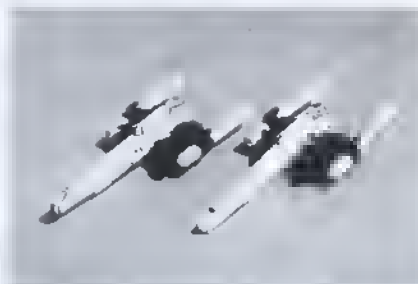
“眠めな一匹、眠めな一匹、ガンダム地獄!!”

ってシャレになってないって//

吹きつけのほとんどをやって下さった@さん、とんでもない深夜に助けに来て下さったBondさん、そして組み上がった上からムーバブル・フレームをノン・マスキングで塗って下さった（！）他いろいろとお世話になった皆さん、ホントにどうも有難うございました。うるうる。



▲上はこく左が星氏キット版、右がBond氏キャスト版。サイド・ジャケット形状は、キットの版が正解。

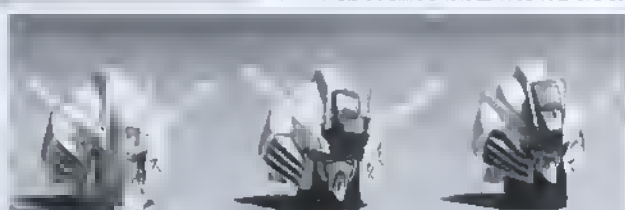


▲バック・バック比較。やはりキットはエッジがシャープで気持ちが良い。左右幅は、各部の干渉を減らしてタイトにしてやると、グッと良くなる。キャスト版（右側）は、手作案の模様の甘さが、弱点となっている。
▲大腿部ビーム・カノン。左から素組み、ディテールUP、キャスト製。文句無し。ほぼ全く同じ物と考えて良い。



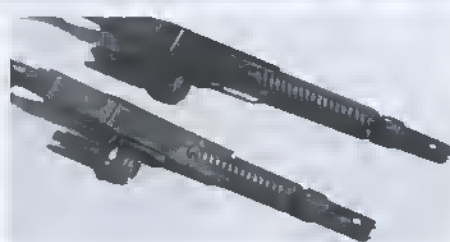
▲脚部比較。何と言っても、キットはヒサのパーツの裏側にちゃんとビーム・サーベルが入っているのが嬉しい。星氏のディテールUP版（中央）が、旁は一番脚が長くなっている。ある意味、星氏の作例もディフォルメーションな訳。

▲顔部比較。左から素組み、ディテールUP版、キャスト版。ディテールは文句無しにディテールUP版。パライスは、好みによるだろう。ただ、「スタッフ」のイメージとしての「ガンダム」は、やはりキャスト版が今でもベスト。



▲これはスマートガンのスリットを開口した電磁誘起。パンチング・プレート。金物屋や日曜大工店に手に入る。安価なもの。星氏はバキューム・フォーマー製作時のあまり、だそう。

▲スマートガン比較。上から素組み、ディテールUP版、キャスト版。実はこんなにもボリュームが違っていたのだ//



▲地獄のスリット、再び。しかし、星氏が考案したアイディア（パンチング・プレート使用）以後は、各担当モデラーや各種工具材を応用して順調に実現している。見事なまでの技術レベルUP、と言えるだろう。

▼ビーム・スマートガンを腰に挟んで構える場合、左大腿部サポート・ユニットは、こんな手段で延長されている。サポート・ユニットは、本当はトビラが開いた部分はへこんでいる筈だが、パーツ数削減対策としては仕方ないところ。



地球連邦軍“α任務部隊”/試作可変合体MS

MSA-0011 [Bst]

"S"ガンダム・ブースター・ユニット装着型

1:144スケール・フルスクラッチビルド

MODELER 星野利章

GRAPHIC:P.172 ROLL OUT:1987 OCTOBER

Sガンダム上半身はボンド氏が製作したものをキャスト・コピーして使用。胸部タクトはプラ板をプラパイプで新造しています。肩のウィングもプラ板で大きく作り直し。手首はドラグナー武器セットから。股間は旧パーツのものとは異なり、ブースター装着専用のスペーサーだという設定なので、ボディから切り離してから5mm角棒で芯を作った上にポリバテを盛って形を整えます。

ブースターは原型を作ってから4個分キャスト・コピーしました。でも1ブロックにつきパーツが12個もある。4ブロックで48個!これだけ型取りするのは並の苦労じゃない。おまけに私はキャストでかぶれるのも一たいへ

ん。下宿は四畳半一間なのでキャストのニオイは充満するし、これは自分で自分の命を縮めてるなー、と感ったりもする。(ガンダム握ったまま冷たくなってなんてシャレにならないよなア。)さて、前方後円墳のようなブースター原型は丸い部分が144ギャンの盾をベースに、角い(?)部分はプラ板で箱を作った上にポリバテを盛って三次曲面を出してあります。最初にイラスト見たとき、これジオングだなぁ、(又は長ランのスノだなぁ)と思ったのでその辺をイメージしてRを出しました。ノズル部分は適当に飛翔パーツでゴチャゴチャ。いきなり接合せずに、いろいろなパーツを仮止めして組合せてみて自分が気に入った配置になってから接

着するのがコツでっせ。ノズル自体はマクロスのケル・カリヤのもの。偏向プレートはポリバテ製。

原型が出来たらシリコン型を作り、この型にキャスト(本当は二液混合型無発泡ウレタン樹脂という)を注入します。今回は平泉洋行さんのハイキャストを使用しました。流動性が良く、硬化後はアイボリー色になり、やわらかく削り易いです。キャスト抜きに際しては外気温を計算に入れておくことが大切で、夏の暑い日などに作業すると注入中に硬化を始めたり、やたらと発泡したりするので涼しい日を選んで作業すると良いです。(逆に冬場はなかなか硬化せずにじれったかったりする。)こーして苦労してパーツをそろえるのですが、上半身も含めて80個近くもパーツがある。これら全部キレイに仕合わせなければならないというのは、なんというか一種拷問に近いような気も……。でもやらないと完成しないので仕上げます。私がキャスト・パーツを仕上げる際に行っている手帳は、まず、バリ等を取り320番ぐらいまでの耐水ペーパーで終くヤスって形を整えサーフェイサーを吹きます。表面の小さな

気泡はタミヤバテで、大きな気泡やパーツの欠けは木工用の高粘度瞬間接着剤で埋めてペーパーでならします。次にサーフェイサーを塗ります。完全に乾かした後、1000番以上のペーパーで磨いて仕合わせますが、下地のサーフェイサーの乾燥が不十分だとペーパーがけの時にペロペロロ〜とはがれてきますので要注意。また、ドライヤー等で強制乾燥すると気泡が発泡して台無しになるので自然乾燥するまで待ちましょう。私はこうしてパーツを仕上げています。

塗装は白が白+グレー少々+インディ・ブルー極少量。赤はサンダーバズ用(グンゼ327)。黄はブルーエンジェルズ(同329番)。青はすいぶん悩んだのですがインディ・ブルーとフタロシアン・ブルー(同322番)を半々ぐらいに混ぜたもの。ブースターはミッドナイト・ブルー。フレームやノズルは黒+銀で、全体的にツヤ消し気味に仕上げています。スミ入れはフィールド・グレーとレッド・ブラウンのエナメル系で。なお、胴体はマスキングが面倒だったので、白以外は全て筆塗装です。



▲ブースター・ユニットのエネルギー供給コネクタに接続する、ビーム・スマートガン用クランプ。これも例によって決定稿が出る以前の物であり、星野氏のデザイン/造形である。

◀バンダイ・キットの設定にも当然使用された、ブースター・ユニット。内測面のディテールも星野氏が独自に処理した。後のかたと決定稿は、設定ページ参照。
▼ブースター・ユニットのパーツ構成。全12パーツを使用。これをシリコン・ゴムで型取りキャストする訳だが、ブースターだけでも48パーツ(4個ある訳だから)、それに本体パーツが加わると……。

◀右側面のブースター・ユニットを外し、内部構造を見る。そのユニット構造が一応わかるショットである。テール・スタビライザー下の小型バック・パックは、製作当時決定稿が存在しなかった為、星野氏のアイディアによる造形。後の決定稿版による工作は、P.274の「完璧版」に収録されている。



地球連邦軍“α任務部隊”/試作型可変合体MS攻撃防禦強化型

MSA-0011 [Ext]

"Ex-S"ガンダム

1:144スケール・フルスクラッチビルド

MODELER 九龍拳一

GRAPHIC: P.183・139 ROLL OUT:1987 FEBUARY

■Sガンダムをつくる

まず、ボンド、星野君、長谷川君作のSガンダム各パーツを長谷川君にキャストで抜いてもらいました。パーツを揃えて検討した結果、A型となる基本のパーツは、ボンド作のSガンダム、パーツを使うことにした。しかしながらEx-SガンダムはSガンダムに増加パーツを装飾したものなので、完成した時に違和感がないように、Sガンダムのプロポーションを変えてバランスをとっています。細かい所は書いても仕方ないと思うので書きませんが、目立つ場所としては足を大幅に延長したことでしょう。実際、1:144スケールとしては異例の1センチ4ミリもの延長を行なっています。これはEx-Sガンダムのスネのポリウムがとて多いからです。あとは、下腕も短くしたり、胸を小さくするなどしています。これらのSガンダムの改

造は、Ex-Sガンダム完成時のプロポーションを頭に入れて行なっています。テール・スカートは複製パーツがなかったのでプラ板で作り、手首はスマートガンを持つため、可動式のザク・マリナーのものを使用。サイド・ジャケットは、バンダイのギャブランのキットのシールドを切断して使用している。少し大きくなってしまったが、それ程気にならないだろう。ついでに、上腕と肩の間にスペーサーとしてギャブランのシールドの先を使っているが、多分解らないかもしれない。

■Ex-Sガンダムにする

部分設定の多さと比較して、全身設定が一枚もない状態で完成させたので、増加パーツと本体とのバランスが設定をあまり煩りにできなかったのが結構つらかった。それと、部分設定の多さで机周辺を占領されてしまい、能率的に作業しずらくなってしまったのも作

業を遅らせる原因のひとつであった。増加パーツとのバランスの問題は、練り消しゴムで作ったポリウム参考モデルを直接かき先生から渡されたので大変良かったが、設定書の多さに最後は胴体の増加パーツ設定を切り貼りして一枚にまとめて作業したし、部分設定をまとめて自分で全身設定を描いてイメージをつかんだりした。

実際の作業は、何も目新しいことはやってません。スネ、胴体ともにプラ板で大まかな形を作り、ポリバテを盛りつけてカッターで削り出していけます。今回は、レジンのスーパーポリバテを使用。キメが細かいし、キャストへの食い付きも良いので便利です。胸のフィールド発生器は、100円の新型デスラー艦のデスラー砲にプラ板でデコレートしたもの。ヒザのリフレクター・インコムは、本体（赤い所）がギャブランのバーニアで、他はプラ板とポリバテです。なお、このリフレクター・インコム・パーツは、作例製作の翌月に決定稿が出たので、決定稿版は斎藤君やあさの先生が追加工作してくれました。バック・バックは、Gクルーザーの物にポリバテでポリウムUPしたもの。何故か毎回少しずつ形が違ふビーム・カノンにはプラパイプとつみ弾を使用。テール・スタビレー

ターはGクルーザーのパーツを使用したが、MS時には先端（段から先）が縮むそうです。私は知らなかった。書き忘れていましたが、足は太ももで4ミリ、スネで約1センチ延長しています。特撮用にある程度、曲げが可能な様に2ミリのアルミ棒で各部を接続して形は完成した。

■塗装

基本的にはすべてラッカー系塗料です。白はフラット・ホワイトそのまま。青はコバルト・ブルー6+インディ・ブルー8+ホワイト1をつや消しで。この2色は、エアブラシ（ヤング88、しかもボンベ）で塗装。コンプレッサーが欲しい。赤は基本的に半つやのモンザ・レッドだが、つま先だけはつや有りです。黄はオレンジ・イエローそのまま。バック・バックは缶スプレーのフラット・ブラックそのまま。フレームの色は、フラット・ブラックに少量のシルバー。細部のグレー系の色はアクリル系塗料のスカイ・グレーとフィールド・ブルーを使用しています。そしてスミ流しの段階で編集部持ち込んで、横堀みゆき、あさのまさひこ、鈴木信次氏や富氏に手伝ってもらいました。いやあ、どうもありがとうございました。



▲決定稿が出るや、すぐに製作されたリフレクター・インコム・ユニット。Photo STORYのSFXがその目的で、シーンに応じて3種の形態が製作された。

▶車輪搭載リフレクターをセットしたEx-S。車輪搭載版は、キャラクター性が少ない。

◀◀Ex-Sの3面Photo。MG試上版版で毎月の様に登場したSガンダム。その“見せ方”の手段として発表させない為に、このEx-Sは多分に九龍色をあえてつくした。プロポーションは、公約と言うよりは九龍ガンダムである。※、リフレクター・インコム・ユニットは、改良前の物。



地球連邦軍“α任務部隊”/試作型変形合体MS巡航形態

MSA-0011 [Ext]・Ex-Sガンダム

Gクルーザー・モード

バンダイ1:144スケール・キット改造

MODELER 長谷川やすよし

■GRAPHIC:P.140・141 ■ROLL OUT:1989 FEBRUARY

■再び、Gクルーザー

Pota STORY用に、Sガンダム第3形態としてのGクルーザーをスクラッチしたのは'87年末。その時は、まだラフ稿と準備稿1枚しか存在していなかったため、形にするのが精いっぱい、とても仕上げやディテールまでは行きませんでした。Gクルーザーってすごく好きだったし、だからそれだけに悔いが残ってしまいました。

センチネル・マニアならわかるカッコ良さ、一部で根強い人気があるが他の層で全然ダメなGクルーザー。リターンマッチ行ってみようか。

■製作

Sガンダムがキット化されるって話を聞いたから実は製作を決めました。だからキットが出なかったら前の作例をリメイクしていた事でしょうね。資料は『デザイナーズ・グラフィックス・シリーズ』があればカンベキ。私もあれ以外の資料は見えていませんが、前に作ったクルーザーを基本に(見ながら)バランスを決めました。

■肩

サブ・ユニット(ごいひのかな?肩からのびてるパーツ)は以前作った複製のパーツがあったので、それを切り

つめたり、エポキシパテを盛ったりして作った。けっきょく芯にしかならなかったから何でも良かったみたい。ーから作るんだったら適当なキャスト・ブロックにポリパテ、エポキシパテを盛るのがベストであろう。ちなみにポリパテはニッペのもの。完全硬化後も適度な弾力があり、ボロッと欠けることがなく削りやすい。近所のダイクマで480円ノで売ってるのもナイス♡肩自体は前後のプレートのみ使用。サイド・ジャケットは側面を削り込み、テーパーをなくす。腕は肩パーツのスキマからチラッと見えるのが仲タイカスのでとりつける。上腕はSガンダムで下腕はZplusのもの。Zplusの腕は少々短いので収納することができるのだ。接合面を少々削り、側面をサイド・ジャケットの幅に削れば良い。Aパーツ主翼は基部を少々削っただけです。

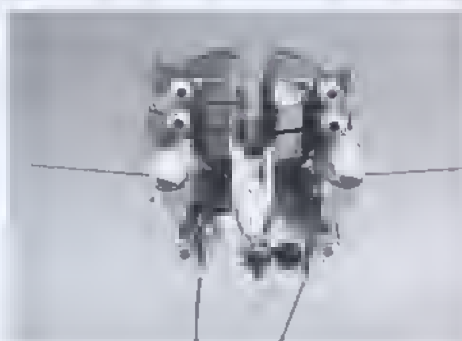
■胸

胸は舊いパーツのみ使用し、前後パーツを組合わせて接合。段差がかなり

できるが、ポリパテ等で強引に形にする。胸強化パーツも変形のため分割するが強度的に不安が残るので、思い切って分割ラインを気にしないでポリパテで埋める。分割ラインはあとで0.3mmのプラ板をはりつけて再現する。コア・ブロックはMSモードならともかく、クルーザーではちょっと変なので伊勢氏のコア・ファイターを使用してコア・ブロックにしたが結果的にあまり見えなくなってしまったのでキットのままでもよかったのかもしれない。フロント・アーマーはほぼそのままだが脚付根のムーバル・フレームが変形のための取付位置が下にうつるのでフロント・スカートに当たる部分を切り欠いておきます。

■機首

スタビレーターなんだけど、接合面に1mmプラ板をはさみ、上部にポリパテを盛りポリウムUP。バルカン砲は形状が全然ダメ。MSモードでは気にならないが、クルーザーではポイント



◀▶▶ Gクルーザー・モード4面Photo。テール・スタビレーターが細り込んで鋭角になる訳だから、当然全長は極めて長い物となる。元となるS(Ex-S)ガンダムが細身なだけに、スレンダーで美しいシルエットを有する。MS形態よりも、考えようによってはカラーリングが密も映える形態と言える。

▼比較用に、旧作品の側面ショット。基本となるバランスは、新作とあまり変わらない。



の1つとなるのでぜひ手を加えたい
(MSモードでも形状修正した方が良
いのは言うまでもない)。また、センサ
ー類は一度切りはなし、整形後再接着
るとグッと良くなる。ランディング・
ギア・ボックスはエポキシパテを盛り、
硬化後一段とりはなし、整形後再接着
した。

■脚

前回のクルーザーではあまりにも
“足が曲かって”付いている様で変だ
ったので今回はあまり自然とした物に
ならない様に注意した。太ももは上部
を切り欠き、5mm角棒で作ったムーバ
ブル・フレームを付ける。これは少々
長めにして本体とのクリアランスを多
めにとると全体のバランスは良いもの
になる。ヒザのムーバブル・フレーム
も変形のため移動している、といった
感じにしてある。すねは接着面に1mm
プラ板をはさみ、増加パーツ部分の3
本の凸モールドがタルンとしててカッ
コ悪いので0.3mmのプラ板で作り直す。

ダクトのフィンも0.5mmプラ板で作り、
その下に付く翼も1mmプラ板で少々大
きめに作る。この手の工作って地味で
めんどくさいんだけど、やるとやらない
とは完成度が全然ちがってくると思
うのでトライしてしてみる価値は十分あ
るのではないだろうか。足首は2mm強
幅ツメ。つま先をエポキシパテ、プラ
板ですどくするとカッコ良い。
足の甲の部分にはポリパテを盛り、カ
パーのがぶった状態にする。リフレク
ター・インコム・ユニットはキットの
ままでは2まわりほど小さい。1mmほ
ど全長をのばしたり、先の方をポリユ
ームUPしたか、まだまだ小さいし、愚
ったよりたいへんで時間もかかったの
で始めからスクラッチしてキャスト・
コピーで2つそろえた方が100倍よか
ったと反省。ちなみに設定ではすねと
はなれているリフレクター・インコ
ム・ユニットだが、作例では、足っぱ
い様の一つのブロックとして見える様
にすねとフィットさせてある。

■ブースター

内側前方を切り欠き、タンク(110mm
アクリルパイプ)を付けるが、タンク
の径が小さかった。もっと太くてもい
いかもれない。タンクをおさえてい
るギザギザのパーツはタミヤMMシリ
ーズ1:35 T34戦車のキャタピラ滑り止
めのパーツ。ブースターと本体、スタ
ビライザー基部をつなぐムーバブル・
フレームはエポキシパテ製。セメダイ
ンの木工用エポキシパテがやわらかく
て使い良いが、水でのばせないのがち
よつとイヤ。

■その他

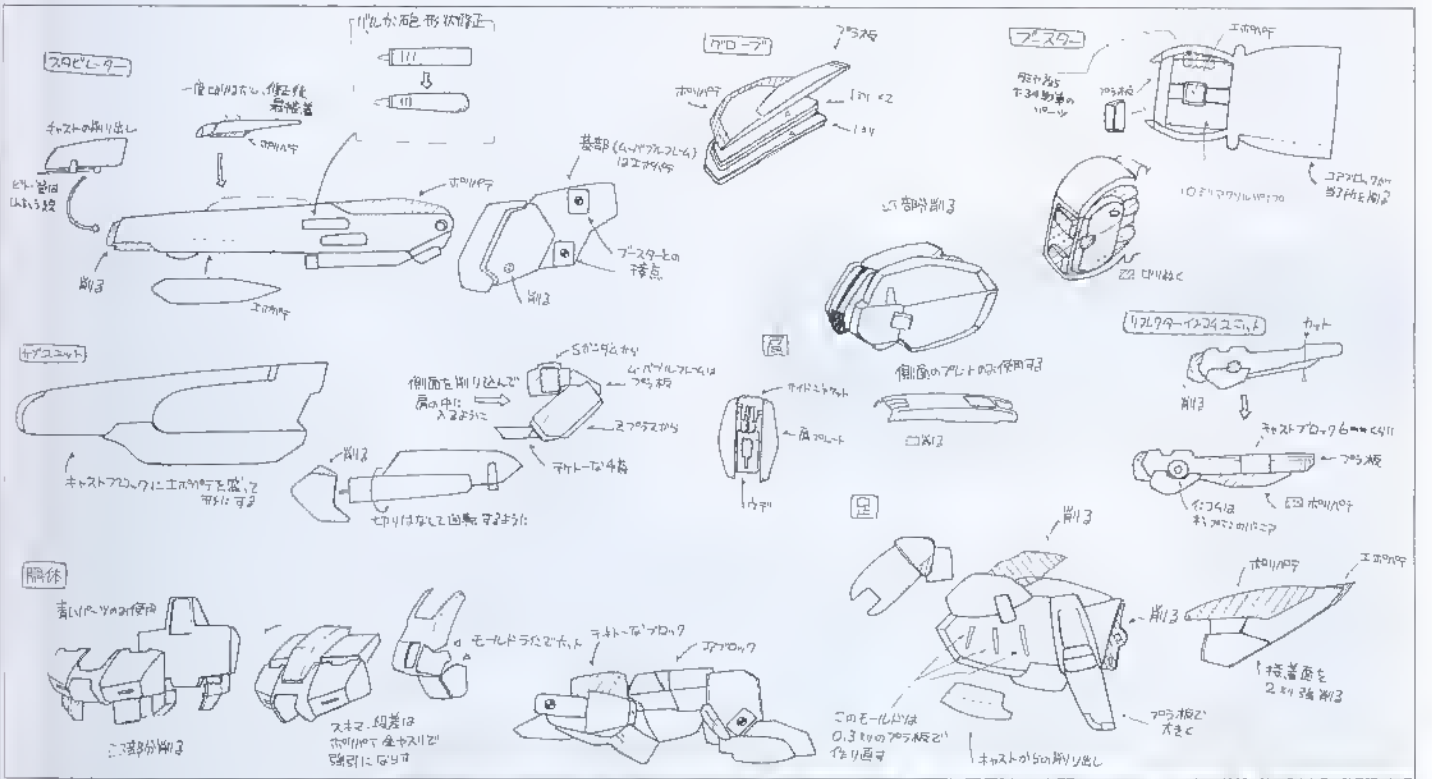
主翼は2mmプラ板(渋谷東急ハンズ
で売ってる)、グローブはキットの物に
ポリパテを盛り、ひとまわり大きく。
スマートガンはあまり手を加えてない
ので伊勢氏や星野さんの作例を参考
にしてください。スリットはスクリー
ントーンをプラペーパーにはり、ドット
をピンバイス(1mm)で穴をあけ、デ
ザインカッターで切るといった方法。

■塗装

青はコバルト・ブルー10に対して白
1、ガル・グレー1、ミッドナイト・ブ
ルー1の割合(本当はデキト)。白は
白5、ガル・グレー2、ミッドナイト・
ブルー1、グレー75少量といった感じ。
赤系(ピンの底を見ればわかる)のグ
レーにするのがポイントである。ブ
ースターはミッドナイト・ブルー。ノズル
スマートガン、ムーバブル・フレームは
フラット・ブラック。赤はサンダーバ
ーズの赤と原色の赤を1:1で。オレ
ンジはサファリ、オレンジ+蛍光レ
ッド。黄はブルーエンジェルス用。

■といった感じで完成だっつ/

各部の形状は飛ぶ物としてのディフ
ルメーションを多少加えてありますが、
Sガンダムとしてベストの形状をめざ
して作られています。伊勢氏や星野氏
のやってない改修点もあるのでMS
モードを作る上で良いポイントをビク
アップし、自分なりに作品の中にフィ
ードバックしてもらえたら幸いですね。



▶制作時のリフレクター・インコム・ユニット周辺。製作当時の、まだリフレクターのデザインはUPしてあ
らず、この様な暫定的なユニットが装着された。又、全
体の仕上げ(エッジ出し)が甘い。
▶新作のリフレクター周辺。完全なる決定稿での製
作。加えて積層面で通称のおけるキット・ベース液の完
成度。
▶自ブロックのプロペラント・サブ・ユニットの、新・
旧版比較。(当然右側が、キャスト・キットを使った旧版。)サ
ブ・ユニットは側面に面取りがなされているデザイン
に進化。加えてランディング・ギア・ボックスも追加
された。又、Aパーツ主翼も破棄された。



地球連邦軍“α任務部隊”／試作可変合体MS
MSA-0011 Sガンダム分離形態
Gアタッカー、ボマー、コア

1:144スケール・フルスクラッチビルド

MODELER 伊勢昌弘

■GRAPHICS:P.142 ■ROLL OUT:1987 DECEMBER

■製作～接触編～

「これ作ってみたい?」と見せられた設定画(うっ面倒臭そう……でもSガンダムの複製パーツは使えるよな)、3秒間の葛藤の末、YESと答える私がそこに居た。

さて、その日は④の人と設定画を検討。変形方法が分かってくると、最初の印象ほど厄介なシロモノではなさそうに思えてくるから不思議。その変形ってのが仰々意表をつく部分があったりして面白い。私はパース画から解説するのに時間がかかりましたが、よく見るとだいたい理解できます。

工作はGコアから始めました。1:144Sガンダム3面図から寸法をとって原寸図をひいてみたのですが、これが小さい／小さ過ぎてクラクラするぐらいなのに、センチネル名物(?)チェックの嵐は見逃してくれなかった。

機首と左右エンジン・ブロックに3分割された小指の先ほどのパーツに対して「モールドをシャープに」と注文が飛ぶ飛ぶ。パテを使うとエッジがダレるしモールドも欠けやすいのでプラ板の積層を貼り合わせに、デザインカッター、彫刻刀の猛攻。もうサフェーサーでディテールがツブレちゃったりするから難儀。複製の必勝からシリコンで型取りしました。

そうこうしているうちにSガンダムの複製パーツが出来たというので編集部へ。バリだらけの複製品では見た目、思わず2・3歩後ずさるインパクトがあるけれど、ハイキャストだからサクサク削れるし、設定画の原寸3面図と照らし合わせてみてけっこう見えそうなのでラッキー。持ち帰ったパーツはカッターとヤスリでバリを削りまくりです。ディテールが消えてしまっ

ても気にしない大胆さが完成への近道。ただハイキャストの場合逆に、削り過ぎてしまうことが多いですね。ピンバイスで穴開けしててもいつの間にパーツを貫通しちゃうし。ピンバイスと言えば、パーツ固定用のピンに2mmの真らゅう線を使ったのだけれどアルミ線の方が良かったかもしれない。穴が傾いて開いてしまった時なんか、ピンの方を曲げて修正するのが楽だし。固定用のピンがあると仮組みがずんごく楽なので、早目に埋め込んでおくのもとても楽ですね。あと胴体の加工が意外にスムーズに進んでしまったのがうれしい。Bパーツ側になる脇の部分はスクラッチになりましたが、胸はなんと、Sガンダムのラインそのまま、ほとんど無改造でままとったのでした。こうしてキャスト・パーツを組み上げ、プラ板を切り出した主翼を仮止めした状態でチェックを受けました。

■製作～発動編～

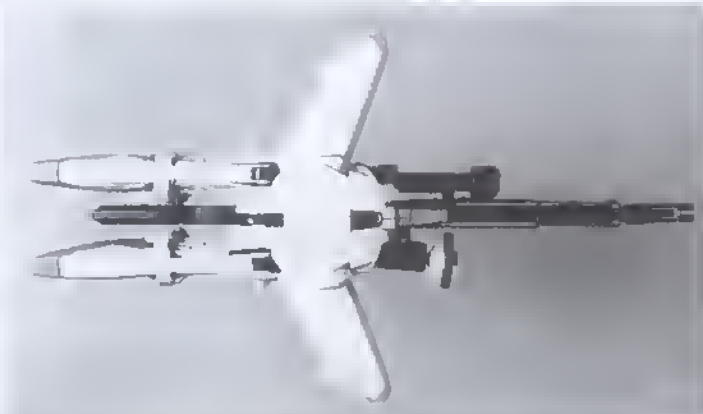
プロポーション(と言うか各部のバランス)の修正が済んだA・Bパーツは、一旦全部分解してペーパーがけ。キャスト、ポリパテの部分はあっさり片が付くけれど、問題は突。もう荒目の金ヤスリ(甲丸が良いよ)でバリバリやるしかない。削っていくと意外に薄くなるのでこのスケールなら最近?

mmは必要だと思います。後で接合面がヒケたり、ハガれたりしないよう、できれば薄いプラ板を使いたいです(再急ハズでは2mm板がある)。ペーパーを240・400とかけたところでディテールリング。キャストにはPカッターとか使えないので、パネル・ラインはカッターであたりをつけて三角刀で彫りました。この後800番のペーパーをかけたサフェーサーを吹けばもはや出来たも同然。いきなり塗装へとなだれ込んでしまふ。白には青や黒を少々加えて随めに。モンザ・レッドと黄は生のままで明るく。模型用カラーの青は濁った色が多くて困るけど、とりあえずブルーエンジェルス用に白少々という感じ。印刷物になると色味が全く変わっちゃたりするので、あまり悩まない方がいいか。言うまでもなくブラッシュ塗装です。B4ぐらいのパネルを削ってきて両面テープでパーツをすずらっと並べて固定すると解率良くとれますよ。こうして済んだパーツを組み上げたのが納品の日の朝5時。塗装に費したのは徹夜を含む36時間でした。……長かった。

因に、今回収録されているGコアは、MG,O.C,K,のガンダムMk,Vのオマケ。私の作ったエンジン・ブロックに④の人の機首をミックスしたものです。



▲▼Aパーツ(Gアタッカー)2面Photo。スクラッチ作品とは見え、その精度が驚嘆らしい。機ブロックの裏形が3口として読み取れる。



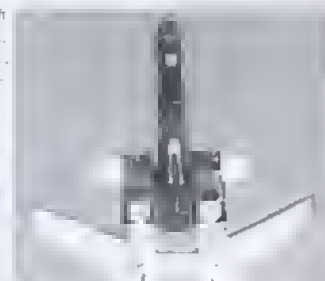
▲▼独特なフィルムを持つBパーツ(Gボマー)2面Photo。Zelusと同型のデ・スク・レドームを装着しているのがわかる。(作例は、星氏の作例からコンバートしてきている。)



▼▶Cパーツ(Gコア)2面Photo。Gコアは、最新情報に合わせて多回新たに製作している。MG,O.C,M,版に、サブ・エア・インテーク追加工作。とにかく、便宜パーツが最初製作された物より近づくのポリシー。



◀これが最初に製作されたGコア。設定画のフォルムを、「小さい方に小さい方に」縮小すれば、こうも受け取れる訳だ。



あの人から、「本当に飛びそうな、カッコいい飛行機として作って」といわれたので「命令のままに」と目をスキャンさせながら答えたのですが、私の頭にはGコアというか、コア・ファイターというのは脱出用だから、コンバトで割とズングリムックというイメージがあったのです。設定画も結構かわいく描いてあったし。たき先生はわかってらっしゃる方なので設定画はちゃんと飛行機してますね。基本的なプロポーションは設定画のものを少し前後に延ばして多少スマートにした程度です。変形して云々、ということになると、あまり大胆にプロポーションの変更もできません。でものかもしれないが…。で、ディテールや外形ラインで飛行機しようと思ったわけです。お金かかってますよ、今回の作例は。基本的にはプラ板箱組みで、所々に実機のキットをつぎはぎして飛行機らしさを出すようにしました。

■機首ブロック

ハセガワ1:72X-29を中心にパーツをつぎはぎです。コクピット・フロアと前部吸気部を細み込んで胴体左右を貼る。コクピットの前後を切りとばします。コクピットより前の部分はバンダイ1:144Gアーマーのコア・ファイター機の機首部分を接合、1mmプラ板を貼りつけてボリュームUPします。コクピットより後ろの部分は、下半分がモノグラム1:48P-51Dムスタングのラジエーター部分。巾がピッタリでありました。上半分はプラ板で組み上げ整えます。一応、真鍮線とパイプを使って機首が縮むギミックが組みこんであります。今回は接合しましたが、リアシートは、似たのを採したのです

が見つからず、結局、杉田氏の作例を参考にプラ板で自作。アーム・レイカーは面倒くさいのでオミット。前方のモニター・パネルは0.5mmプラ板から切り出し、フジミ1:72MiG-29の計器盤デカールを切り貼りしてあります。キャノピーは0.5mm透明アクリル板で組み上げてしまいました。下面後部にはP-51のラジエーター排気口がボツカリ口を開けているので細切りプラ板を横にわたしてスリット状にしましたがここも何か考えたいところです。

■左右エンジン・ブロック

上下2つのブロックが主翼をはさむような構造となっています。図面から平面形を1mmプラ板に写しとり4枚切りだします。こーゆー時は1枚だけ切ったら、それにプラ板を少量の瞬間接着剤で点付けし、まわりをカッターでなぞって切りとればまったく同じものが作れます。これを基準に組み上げていくわけですね。上ブロックは前方のインテイクから3枚のスリットを通して奥が見えてしまいますので、ハセガワ1:72F-15のコンプレッサー・ファンのパーツを貼りつけてしまいます。下のブロックのインテイクはプレートでふさがれているので必要ないですね。さて上ブロック上面にはなにやらのマークのパーツがあります。なんでしょうね、これ。そういえばGガンダムの胸のスリット横にも同じようなものがありますね。たき先生は、デザイン上の統一されたアクセントなんです、というのですが…。いろいろ考えた末に、MSモード時に、Gコアのエンジンをアイドリング状態にさせておくためのプロベラントになり、エアナりのインテイク、ということにしてしま

地球連邦軍“α任務部隊” 可変戦闘機

FXA-08GB

Gコア

1:72スケール・フルスクラッチビルド

MODELER 二宮茂樹

■GRAPHIC:P.143 ■ROLL OUT:1988 SEPTEMBER

した。①部分はハセガワ1:200OC-10の第2エンジン（垂直尾翼の所にあるヤツね）のインテイク・リップとコンプレッサー・ファン（2機分1）を使ってあります。また、下ブロックの小さなインテイクにもムスタングのパーツが使っています。すきなんです、P-51。こちらはハセガワ1:72のラジエーター・インテイク部分を切りとって付けました。これも2機分。上ブロックのノズル上部、後ろにのびた部分は下面にプラ板でスリット状の再現をしまして、大気圏突入時の冷却ガス排出口ということでしょう。つまりこのGコアは後ろ向きで大気圏突入するというわけですね。ノズルはなんと1ハセガワのスペース・オペレーション・シリーズ、オペレーション・オメガのもの。憶えてますか？ ほらあのスペース・シャトルが変形するやつですよ。3つしかありませんので1つは複製ですが、少し大きすぎます。上も下も少し下を向いてしまっているのは、油圧OFFの時はダウン位置になってしまうという、飛行機では尾翼やエアブレイキによく見られる、ということでかんべんして下さい。

■主翼、カナード

主翼はハセガワ1:72MiG-23フロ

ガーのものを使いました。モールドをすべて瞬間接着剤で埋めてから前遊翼になるように掘り直しました。翼端のスラスタはトライパーツのヘリ用エッチング・パーツからパネル翼端灯を貼りつけてあります。カナードはX-29のものです。

脚類はミラージュF.1CやMiG-23、そして全体に飛行機らしいスジボリを施し、トライパーツのエッチング・パーツをあちこちに貼りつけ、塗装にかかるといいです。

■塗装

全体をグレーで下塗りしたあと、白を吹きます。これはアメリカ海軍用の特色カラー316番。全体的に明るく、ということなので赤の部分はモンザ・レッドそのまんま。青はブルーエンジェルス用に白をまぜたものという、気がついたら伊勢選手とまったく同じ。何やってんだか。インテイクの黄色いスリット。黄色のままだとなんとなく気まずいので前縁をつや消し黒にしたら、ちょっと太くなって下品ね。

エナメルのフラット・ブラックやマット・レザードで汚しをかけ、ステンシルのデカールを貼って完成！ こーゆーの久しぶりで楽しかった。ではまた。



▲製作中のGコア機首ブロック。下面のインテイクを黒く塗りグレーに見える箇所。P-51Dムスタングのパーツ。何とレジンロスを使っているところがスゴイ。

▼主翼の引き出し形状と脚収納部、機首ブロック後部のスリットの各ディテールに注目。本格的エア・モデルを見事キャラクター・モデルにトランスレーションしている。



▲前部吸気口周辺ディテール。バルカン砲口も確認出来る。

▼正面形。三胴式の機体は、正面から見るとこうなる。



なや、ビーム・カノンも必要だな、やっぱりフィギュアが欲しいな」と言い出したのは私なのですが、走り始めた時は完成させる目算など全然なくて、とりあえずパーツと走り始めて話だけ盛り上げておけば、あとは皆が手伝ってくれて勢いで完成するだろう、と思っていた訳で、志は高いんだけど結構無責任な私ですが、いざ深みにはまってくると皆さんも御承知の通り別冊のスケジュールというのは本当にきつらしくて誰も手がおかないという事で……もうフィギュア以外全部一人でやっていました。ただ塗装に関しては絶対に成功しない自信があったので、あさの大先生の御登場となりました。とこでいわけゆるSガンダム・ブルーというのは確か半年ぐらい前に「まったくまじり気のないスコーンと抜け

た青」と言われたように記憶していたのですが、今ではこの青こそ本当のSガンダム・ブルーなのだそうです。調合は非常に簡単で、ラッカーのコバルト・ブルーに白を加えただけで、その白の混入量によって2色のスプリッターとなっています。そしてその青を基準にして白、グレー、黄、赤、調合しました。肩の“GUNDAM System”はインスタントレタリングで、“VMS AWRs”および“Incorn”は先生面々の描込みです。そして体の各所に張ってある“REMOVE BEFORE FLIGHT”という赤いテープは、航空機ファンにしか解からないかもしれない怪しいジョークです。

それで皆さんが疑問に思っているであろう配色パターンと色調の変更ですが、1:144の模型ではとにかく綺麗で

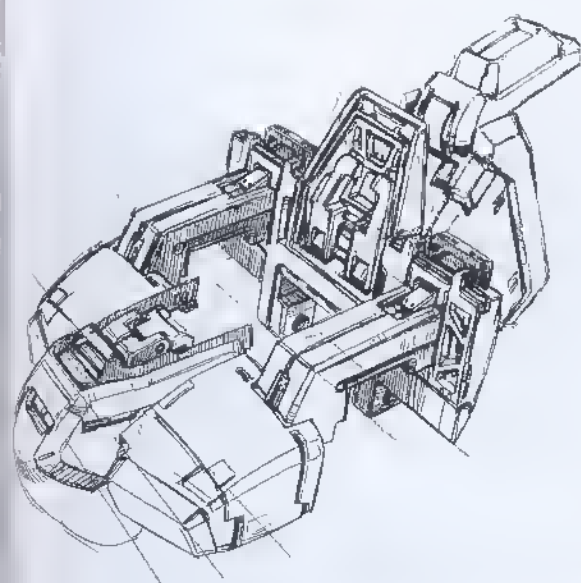
カッコ良い事が優先されているのですが、この1:20モデルについてはMSの巨大さ、あるいはMSというのは中に人が乗って戦闘するための兵器であるといった原点に立ち返ったカッコ良さというものを言葉だけでなく視覚的に演出する事を目的としています。トリコロールに塗った巨大兵器など見た事もない我々には、そのままのガンダムに対してリアルを感じることはほとんど不可能。皆さんが無意識の中で理解できる塗装を施す事によって、少なくとも不自然でないものを成立させるためのトリックなのです。要するに、これがセンチネルにおけるあさのマジックの魔可不思議、と言ってもさしつかえないでしょう。

そしてこの表紙のフォトは、とりあえずSガンダムがメインではあるのだ

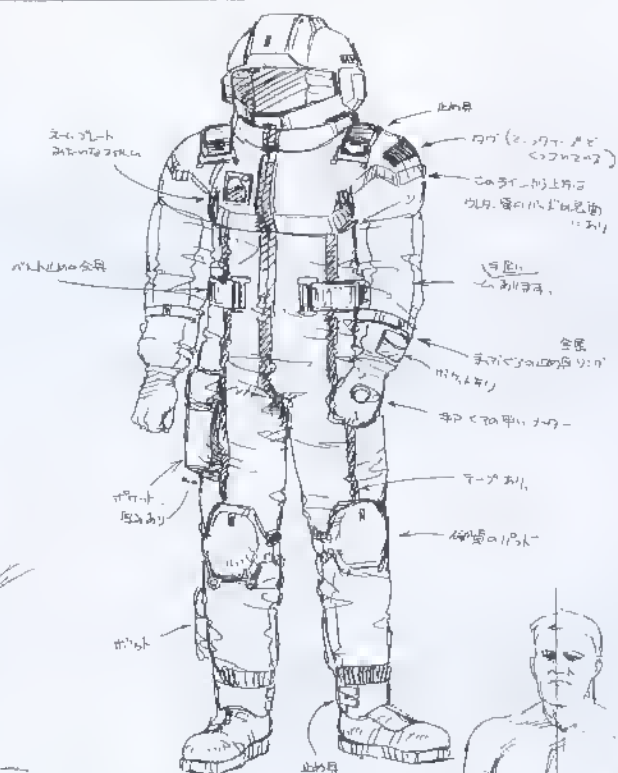
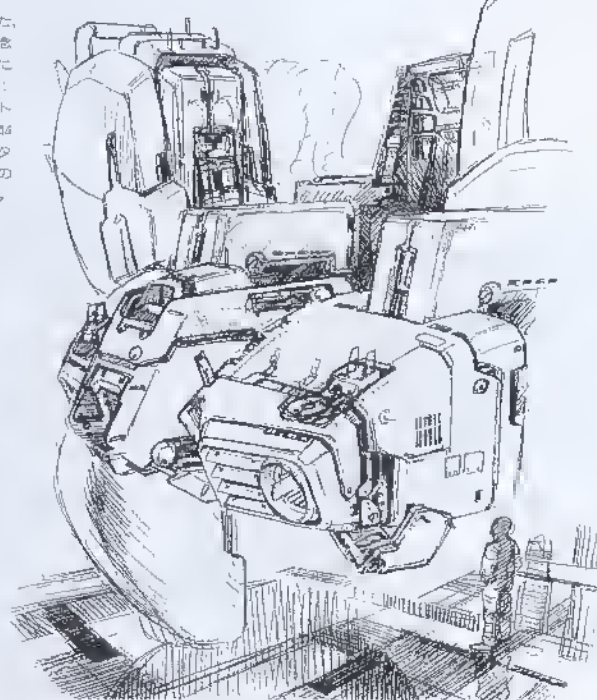
けれども、あえてそこから焦点をはずし、フィギュアを配する事によって絵の中に1つの会話(ドラマ性)を持たせると共に空間的に演出を施した、1種のディオラマ作品という事で本編のフォト・ストーリーには収録されてない、とある1コマという事で位置づけてみるというかもしれないという感じです。

■感想

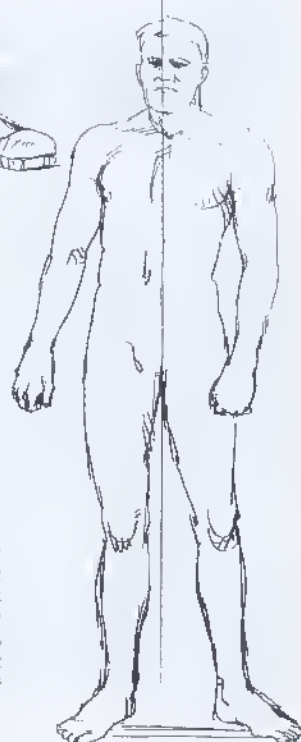
這ってしまった本人としましてはこの模型に関して200%知り尽くし過ぎていて客観的な目を失っているため、カッコ良いのか、変なのか全然解からなくなっているの(実は全然自信がない)「ただ差いノ」的な感想は置いて細かいチェック、あるいはボロクソにけなした意見を下さい。全然恐くないですからよろしくお願いします。



▲最初にかとき氏が描いた、ネーフレームに装甲の概念的設定。ディテールリングにする前の、大まかな(1:20スケール用の)ユニットの配置型用である。1:144モデルとディテール・パターンが異なるのは、先述の「スケール感の」理由。



▶▲伊藤岳之氏製作のノーマル・スーツ・フィギュア発注用にかとき氏が描いた、ノーマル・スーツ設定。「Zガンダム」劇中の設定をNASA様にリアル・タッチに仕上げた。キャラクターの等身は、当然(?)8頭身。



▲栗山氏用にかとき氏が描いた、1:20モデル用ディテール構。栗山氏の「戦車でも航空機でもない、宇宙兵器っぽい、ストレートに現用兵器を感じさせない未来兵器っぽくリアルさがほしい」という無理難題に取り組んでいる。とにかく、ただかこの一枚の設定は、かとき氏の様々な(荒唐への)経験値が活かされている、カンタンそうに見えるが、コレを描くのはハンパじゃない。

地球連邦軍/大気圏内戦闘機

FXA-08GB [Bst]

コア・ブースター"0088"

1:144スケール・フルスクラッチビルド

MODELER/星野利章

■GRAPHICS:P.144 ■ROLL OUT:1989 MARCH

またブースター・ユニットを作っていました。スクラッチのBst.Bstキット改造、今度のコア・ブースター用と3機類(しかも全部違う形)。これで303Eを作れば「白ホーのブースター野郎」になれるのですが、303Eは私の担当ではありません。残念。

■ブースター・ユニット

キットのパーツとはまるで違う形です。設定上で折れ曲がる部分でカット、さらに中心線でカットして4分割後、前部は前すぼまりになるように幅つめ。ビーム・カノン接続部は凹部を大きく作り直し、1:76戦車の転輪にポリバテを盛ったものやプラ板でディテールを

追加。後部は2mmほど幅つめし、後端を3mmカット。上部インテークみたいなのは削ってプラ板で大きく作り直し。ノズルが付くパーツはプラ板にて厚み増しをします。下面パーツは使わず、プラ板にて新造。

■Gコア

ノーズは長谷川君にもらったのを使用しましたが、これは『ワンダーフェスティバル』で一般ディーラーの方が販売していたものだそうです。それを少々カットして短くし、ポリバテにてコクピットを高く。エンジン・ブロックは伊勢氏のキャスト・パーツを。翼はプラ板にて。スジボリはアートナ

イフで線をつけてから三角刀で軽くなぞるようにして彫ると楽にできたりする。長い直線とかは定規をあててPカッターや針で彫った方が良いと思います。両方を並用すれば良いでしょう。

■主翼

1mmプラ板×2で翼の形を作りポリバテにて曲面部を作りました。

■下面増加パーツ

ポリバテ製。左右にあるGコアのノズル推力を利用するという設定のベクター・ノズルと補助翼はプラ板にて。ランディング・スキッドは2mm角棒、真鍮線、1:144F-14の脚パーツより。こういった細いパーツは接合部を真鍮線等で補強しておかないとすぐにこわれて泣きをみるので注意。

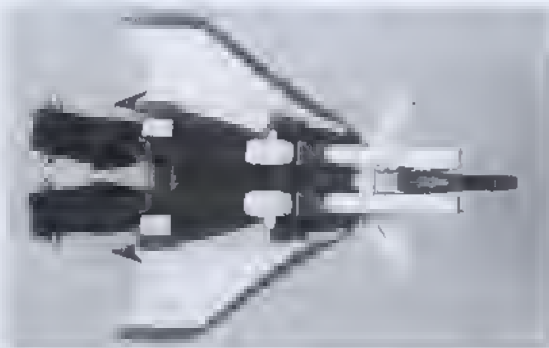
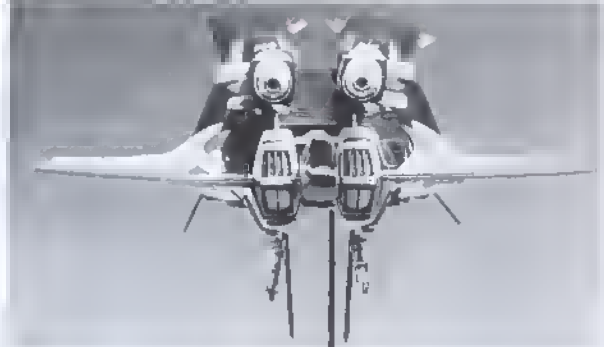
■その他

ビーム・カノン砲はSガンダムのものを、基部を切り欠いて角棒でフレーム状パーツを再現。メイン・ノズルはフチを焼くして、外側のディテールはスジボリをしてから角棒を炎であぶっ

て細く引き延ばしたものを日本巻きつけてあります。偏向プレートはBstキット改造で作ったキャスト・パーツをポリバテで基部を大きくし、裏にアートナイフと彫刻刀でせんたく板(ひょっとして今の若い子はコレ知らないかも)状のモールドを彫りました。この辺のディテールの作り方は『ミッションZ』を読めばわかります。まだ買っていない方、お買い逃しのないように。

■塗装

⑨の人は配色を考えるのがすごく好きなので、今回は楽しい時間を提供してあげたら仕事そっちのけで考えてくれました。ブースターはグンゼMr.カラーNo.301、機体色白は同No.316、薄いグレーは同No.13、黄は同No.329、青はコバルト・ブルー、スカイ・ブルー、白の混色だと思っています。ビーム・カノン砲スキッドは白、最後にフラット・クリアーをかけて全体のつやを整えた後、白+フラット・ブラック、ブースター部はレッド・ブラウンのエナメル系でスミ入れをしています。



◀◀Gコア版(と言うより、Sガンダム版)コア・ブースター4部Photo.旧コア・ブースターがコア・ファイターのフォルムを拡張した様なシルエットを有していたのに対し、このGコア版は合理的で武骨な所に魅力がある。正面形など、仲々不思議なフォルムで面白い。

▼3機のコア・ブースターを比較。エクステンディッドは除外として、旧コア・ブースターとGコア版はほぼ同等のボリュームなのが見える。どちらかと言うと旧版は攻撃機的要素が色濃く(ウェポン・ベイ等)、Gコア版は戦闘機的要素が色濃い。



■制作の手引き

さて、こーいったものを作る場合、やはり「精密感」というものがひとつのポイントではあります。いかにも壊れそうな感(実際壊れやすいが…)がスケール感を盛り上げるわけです。まあ、いわゆる「常識」ですがキャラクター・モデルはその辺、弱い人が多いようです(ってそんなに上手い人か、おまえはっ)。もっとも、キャラクター・モデルを作るための資費がスケール・モデルにあるわけじゃないってことも言えますけどね。ふふふゆとか。

■Gコアの部

長谷川君にもらったキャスト・パーツを使っていますが、なにしろ今回「精密感」ですから、ひたすらシャープに仕上げることには気をくばります。キャスト・パーツはともすればエッチなど、どくどくがちなので注意しましょう。

■ブースター・バックの部

設定のように前部裏面を大きく開口します。ブースター自体のディテールもいまいちなので、それなりにポリバで修正。ちなみに全長もプラ板をはさんで3mm程延長してあります。どこまでどういったかは、キットのパーツと比べてみて下さい。Ex-SやBstを製作する場合にも参考になるんじゃないでしょうか。

■手づくりの部

なんつってもめんどうなのがここです。まずプロペラント・タンク。これ、アイザックのタンク4本をつなげ、ディテールを加えたものを複製したわけですが、途中、悶潰瘍のあいだで言うところの“センチネル・チェック”

の段階で、もっと長くしようということになり、当初の1.5倍の長さになっています。

誰もが「どーすんだよ?」と思うであろうトラス構造部ですが、安直に、イマイのイーグル1のパーツを使ってしまえばいいじゃん、などと考えていたのですが、実はあんまり心配したなかったんですが、結局気に入らなくて部分的には使用したもの、真鍮線と真鍮パイプで作ってしまいました。作っている途中は壊れやすいんですが×状の補強等がはいっていくうちに丈夫になり、完成後の強度は見かけほどやわじやありません。実際に作ってみると、その合理的な構造に思わず納得してしまいました。

ランディング・スキッドは2mm角棒と飛行機の脚柱、真鍮線、及び真鍮パイプ等でひたすら作ります。真鍮線によって必要な強度が得られ、「精密感」も高まります。これはトラス部分についても同じこと。脚付根の板状のパーツはプラ板工作で作ったものを複製して使用。

ディスク・レドームはキットのZ plusのものをディテールUP。外周にヒートプレスしたプラ板をはり、センサー類のディテールも流用パーツとプラ板こま切れ等でゴチャらせませす。

レドーム基部は大胆にもバイクのフレームを加工して使用。この辺りも今回の見せ場。流用パーツを使う場合そのまま使うのではなく、少し手を加えるとひと味違うので気をつける。下手に流用パーツをベタベタと貼りつけたりするのはハッキリ言って×。下品なだけで見苦しいのでやらないほうがマシ。悪い見本はいくらでもあるので

地球連邦軍/広域宇宙戦闘機
FXA-08GB(Bst)

コア・ブースター・エクステンディッド"0088"

1:144スケール・フルスクラッチビルド

MODELER/螺子頭ボンド

■GRAPHIC:P.145 ■ROLL OUT:1988 MARCH

そーゆーのを良い子はマネしないようにノ

スマートガンは反則ノ。星君のパーツに手を加え、あまつさえ色まで塗り変えてしまいました。返すときどーしよう(泣)。本体との接続部はプラ板と流用パーツでそれなりに。

■塗装の部

今回、色に関してはわりと悩まずに出てます。絵を見た瞬間にグイグイが固まってたんで、とか言うの大袈裟ですが、ねらい通りに仕上がってるのは私にしてはめずらしいですね。

調査に関しては常にあさの先生が言ってるようなことですね。顔料の種類を見分けて使えと。例えばグレーは赤の顔料が入った物(航空機特色のエンジン・グレー)をベースにしたもの、白は、じつはアイボリー系の極めて白に近いグレー(特色のクレアF838622)、オレンジはサファリ・オレンジ+マルーンでいわゆる抜けた色ではなく、あさの先生言うところの寝ぼけたオレンジに。全体的に暖色でまとめていることになりましたね。全体的なイメージはマーチン・パワーの『スペース1999』風ですが、Gコアの青は絶対にいじわる「1 T O M E C A」にはない色ですね。コバルト・ブルー+白というSガンダ

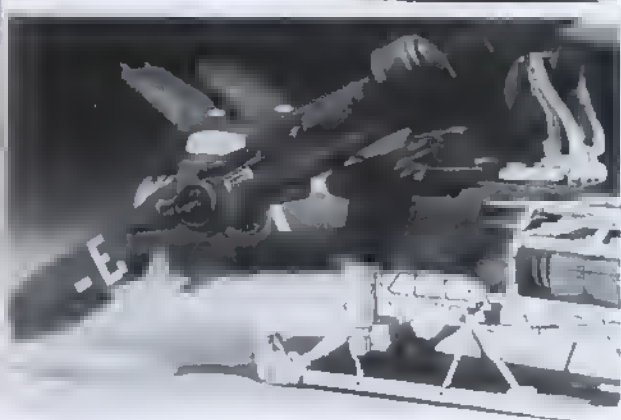
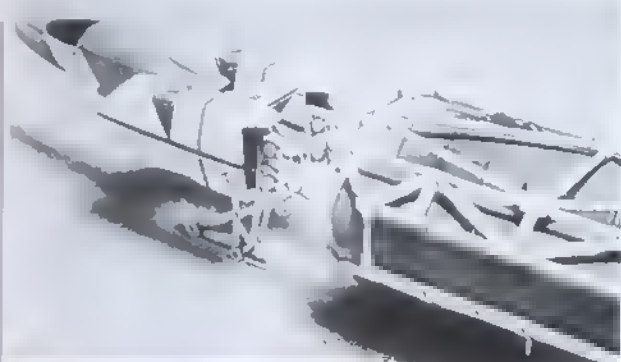
ム・ブルーです。ちなみにキットのSガンダム、ブルーとは違いますからね。一度コバルト・ブルーとインディ・ブルーを煮てきて見比べると色味の違いってのが良くわかると思います。どっちが好きかは好みの問題ですけど。

ブルーに関しては、これもあさの先生の「青は自分で調合しないと気がすまない」習慣を巧みに利用しています。塗装は全体にバリバリのフラットです。メリハリをつけるためグロスのところもありますが(見やりわかってしょうが)ウェザリングも、ただエナメル系のつや消剤をスミ入れするのではなく、下地の色によって色を変えてやることも必要。たとえば黄色のところには黒っぽい色でスミ流しするとどうしても小汚なくなってしまうので、その場合はスレンジや、系系の色を使うわけです。白なんかな場合はグレーでするとかね。

その辺りに気をつけると、キレイに「汚せ」ます。

■閑話休題

かなり強引なスケジュールで作ったわりに良くない? 本当は超カッコイイじゃん//とか言いたいけど謙虚な私はとても自分の口からそんなことは言えないので、みなさん言ってください。(言ってるよ、バカノ「あ」)



▲トラス構造から延びるフレームは、Gコアのエンジン・ユニット後部に装着される。Gコア後部ブロック後方、双胴のエンジン・ユニット間から、一組のランディング・スキッドが延びる。

▲ビーム・スマートガンは、エネルギー供給コネクターからクランクを介して装着される。自然かなりの自由風があり、ディスク・レドームと対のシステムとして作動する。

▼ディスク・レドーム・システムは、キットのZ plusの円形大輪にディテールUP。外周はラバー製の樹皮を貼り、真灰色の超マットは上げ。



地球連邦軍／大気圏外戦闘機

FF-X7 [Bst]

コア・ブースター"0079"

1:144スケール・フルスクラッチビルド

MODELER 安藤“ボケ作”昌弘

■GRAPHICS:P.146 ■ROLL OUT:1988 MARCH

どもお、ボケ作です。本格的な空モノ・ガンプラに挑戦です。

■涙GOOOO—bye

製作当初はキット改造の予定だったのですが、気がついてみるとフルスクラッチに……。うるうると泣いている訳にはいかない。物事をめんどくさい方向に変更した、二宮先生風モデリング方式。Gコアみたいに格好よくなりますよーに。

■夢の終わり

今回、一番インパクトのあったコア・ファイターから作り始めました。機首をGコア風にキットのそれを修正、上半分はポリバテで新造。形状は写真を見てもらえば一目瞭然だと思いますけど、万一失敗してもコア・ブースターのキットには機首が二組入ってるから安心ですよ。コア・ファイターの

胴体は、これまたGコア風にみせる為、ノズル側に向けて機体の厚みを増してあります。これはキットの胴体を斜めにして上部にポリバテ盛りしただけです。しかしそのおかげでキット改造の夢は断れたのでした。

■林檎酒のルール

あと、コア・ファイターは、インテーク板のモールドにPカッターを入れたり、翼をプラ板で作ったりと、酒を飲みながら3日で作りました。この分ならブースターも1週間だな、とかクラクラと酔っぱらった頭ではタイム・スケジュールがムチャクチャなものでした。みなさま飲みすぎには御注意。あ、それからコア・ファイターの背面の面構成が変えてあるので、キットと見比べてみて下さい。

■WAYS

自爆のブースター。コア・ファイターの厚みを増したので、キット・パーツは機体下面しか使えませんでした。さらにブースターの全長も2mmほど延長。後脚のボックスも作り直し。その後コア・ファイターに合わせてサイド・上面のインテークを作ってしまった。それから上面・上面横のボディ・ラインを、それぞれプラ板で箱組みの様な形で作っていきます。3次曲面等はポリバテですけれども、横のタンクはアクリルパイプ。100mmを用意していたのですが、細すぎてダメ。次に130mmを用意。でも結局機体厚をあげたのでボツ。とどめノの160mmでナイスって所。もう京王アートマン(←ローカル・ネタ)までの道を毎日走ってしました。

■ピリオド

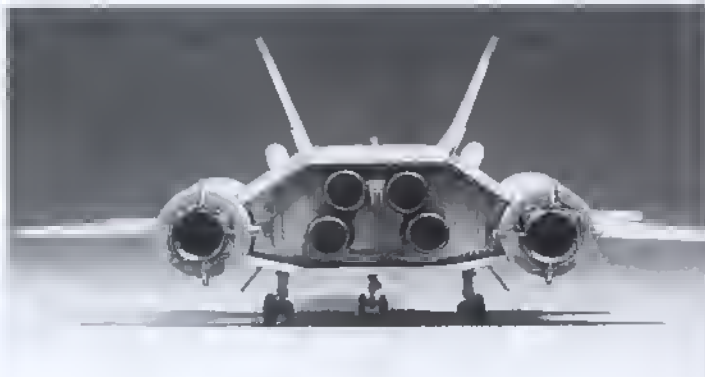
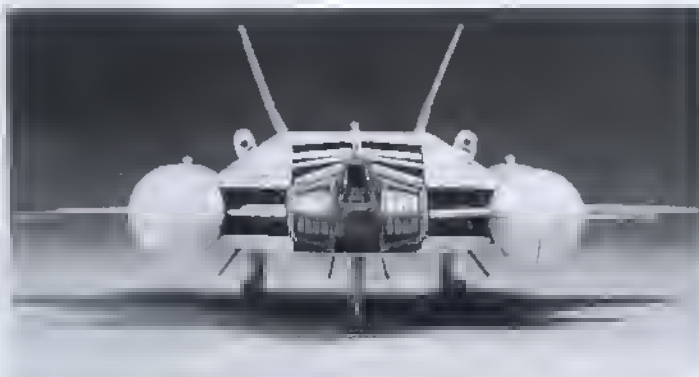
翼は全てプラ板加工。ガンダム物の場合のスケール感って1:220でスケールの物1:144、1:144でスケール物の1:72ぐらいの比率で考えた方がいいかもしれない。脚柱とか翼とか。モノにもよりますが、Zplusのキットとかに流用するならば1:72のパーツかなと思ってる訳です。今回さんざん迷ったあげくに1:72のファントムの脚を加工して使ってます。メガ・カノンは1:144のナバーム弾をポリバテで整形。

後ろへ行って、ノズルはコア・ブースターのキットの物を薄く加工して、基部をサターン・ロケットを参考にディテールを加えてあります。そして、同鏡のスリット。自分で5回程作ったのですが全部ボツ。結局、回転寿司をおこる約帯であさの大先生に作ってもらいました。0.3mm板に彫り込んだそれを、機体に埋め込んでなんとか出来上がり。ノズルの事でもお世話になったよーな……。

塗装は、白からフラット・ホワイト+ガル・グレー少量。赤はモンザ・レッド&白+グレー306少量。青はスカイ・ブルーに原色の青&グレー308+白少量。ブースター側インテークはガル・グレー。キャノピーは黒にクリアー・ブルーを3重塗りくらい。ノズルは黒鉄色十黒です。スミ入れは、黒+茶+バフのエナメル系。スミ入れの難しい所や、ウッシングとデカール貼りのフィニッシュを、またまたアサの大先生にやっていただきました。感謝してます。

■NEW SEASON

そんな訳で、担当にこれほど手間をかけたコア・ブースター。格好悪い訳がない//。



●日コア・ブースター4面Photo。手元にバンダイ・キットがある人は、そのフォルムをジックリと見比べてほしい。草率なエイトこそ大苦戦だが、キチンと航空機を認識したスロープ、そして翼の付け位置やディテリング等、あそこまでアニメーション・オンリー然としていた元のデザインは、ここまで引っぱれる訳である。



地球連邦軍“α任務部隊” 量産型可変MS
MSZ-006C1

Zplus(可変モデル)

1:144スケール・フルスクラッチビルド

MODELER 星 光彦

■GRAPHIC:P.150・151 ■ROLL OUT:1987 NOVEMBER

■The Origin of Zplus

すべては'86年2月、MG別冊『PROJECT Z』の表紙から始まりました。あさの先生作の1:20バストUPモデルです。当時中学生(1)だった僕は、そのあまりのすごさに、ただただ驚くばかりでした。それから約10ヶ月後、鈴木さん(現望さん)作の1:100スクラッチ・モデルでZplusはその全身像を現します(MG'86年12月号別冊『MISSION ZZ』参照)。それまでのMSのイメージを一新するデザインと仕上がりにすっかり魅せられてしまい、「カッコイイいつか自分でも作ってみたい」と、この頃から思い始めるわけです。もちろん、その時はセンチネルなど知る由もなかったのですが。そして翌'87年秋、ついにこのZplusを自分自身の手で作ることに……。不思議な巡り合わせですね”

■MAKING

先に手本となる立体の完成品があるというのは、やはり心強いです。A型

もO型も、細部が異なるだけで基本は同じですからね。Zガンダムのキットをベースに、とも思ったのですが、実際比べてみると殆ど使えないのがわかります。それならばいっそと比較的似ている頭や胴体もーから作ることにしました。部分的に市販キットやキャスト版ガンダムのパーツを流用したものの、大半はキャスト(=無発泡ポリウレタン樹脂)の削り出しによるものです。キットが出て完璧版の作り方も紹介され、改造パーツまで発売中という今となっては、どこをどう作ったか等はあまり意味がないので(デザイン自体、この時点から進化しちゃうしね)、ポイントを絞って書いていきたいと思います。

■①キャストの削り出し

キャストというのは本来注型材なんでしょうが、エポキシパテやスチロール樹脂(プラ板・プラ棒)よりも切削性が良く、ポリパテよりも細いパーツや薄いパーツが丈夫に作れるので、切

●MSマード3面Photo。若干、夸大なプロポーションとして仕上がっている。(設定画に極めて近いプロポーションとしては、長谷川アムロA1型参照)。この星氏の作例の写真(MG誌掲載写真)

から、バンダイの可変キットが製作されたというのも、驚きと言えば驚き。そう考えると、バンダイ・キットは確かに星Zplusのプロポーションに酷似している。



削削の素材としてもかなり便利な物です。ただ、パチ類以上に気泡が入りやすいという欠点があり、細かいパーツやデリケートなディテールが入るパーツを作る時は、この天敵をなんとかしてはなりません。といっても、まさか個人単位で遠心注型機とか使うわけにもいかないでしょうから、「なるべく新しいキャストにドライエース（脱泡剤）を併用し、空気を巻き込まないように慎重にかき混ぜて……」といった基本的な部分で気をつけるしかありません。この作例では、プラ板で船だ枠の中にキャストを注入して板状のブロックを作り、それをレーザーソーや金工用ノコギリで切り出してから削り込んでいく、という方法をとりました。これなら形が単純だから気泡も残りにくし、一度にある程度まとまった量を混ぜるので、混合比率の誤差が小さくなるというメリットもあります。キャスト・ブロックの厚さは、何通りか用意しておくとか後々便利ですが、あんまり厚くすると切れなくなるので程々に。あとは、各種彫刻刀やカッター・ヤスリ類等を駆使して、仕上げるだけです。大まかな形出しの際は、

キャストをライター等で軽くあぶってやると、軟かくなって実に削れるようになりますが、火や刀物の取扱いはくれぐれも気をつけて下さい。細かいところは、デザインカッターやケガキ針、平刀の角、精密ドライバーを研いだ物等で彫っていきます。馴れてくると、かなり細かい物も彫れるようになりますよ。

■②パーツ同士の接合

〔接着部〕キャストのパーツ同士は、瞬間接着剤でかなり強力に接着できます。「仮止めのつもりが、とれなくなってしまった」という話もある位です。ただ、やはり衝撃には弱いので、真鍮線やアルミ線で補強しておいた方が良いでしょう。

〔可動部〕——ポリキャップとアルミ棒、又はポリランナーと真鍮線によって可動部を作ります。ポリランナーというのはポリキャップのランナーのことで、パーツにあけた直径2.5ミリ位の穴に適当な長さで切ったそれを差し込み、中心に1ミリ程度程度の穴をあけて、反対側のパーツに1〜1.2ミリ位の真鍮線を固定すれば、簡単に可動部が出来るというものです。当然のことな

がら、埋め込むポリランナーが長ければ長い程、可動はきつくなります。また、このポリランナー接合は、可動部だけでなく、取りはずし式にしたいパーツの接合にも便利です（その時はランナーを短めにしておいた方がいいかもしれませんね）。

■③組みかえ変形

実はこのZ plus、発注は「MS形態で」ということだったのですが、頭と胸を作っている時にふと気が付いたのです。ひょっとしたらポリランナー接合をフルに活用して“組みかえ変形”させられるかもしれない、と。さいわい、パーツの大半がキャストの無垢なので接合は容易だし、Sガンダムもキャスト・パーツのおかげで時間的にもなんとかかなりそうだったので、思いきってやってみることにしました。上半身を丸々取り除いてしまうという大胆な方法に驚いた人もいますが、MSとWR双方のプロポーションを両立させる為の、一種のディフォルメーションだと思って下さい。あ、あとPhoto STORY中で滑らかに変形してはみすけど、実際はあんなに見事な物ではありません。あれは、かた

き先生のMAGICです(笑)。そう考えると、バンダイのキットってスコイで、すよね。頭と腹部、たった2パーツはすすだけで、ほぼ完全に変形してしまうのですから。

■And now……

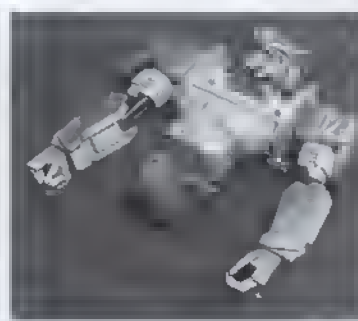
考えてみればZ plusって、基になつたZガンダム自体多くの人の手を経て完成されたデザインなのに、それを元にあさの先生とかとき先生がつきつけて、模型からのフィード・バックや、立体を確認した上でのアレンジ・修整を重ねてきたわけだから（実はまだ進行形？）、ある意味究極のMSとも言えるのではないのでしょうか。この作例はもう2年も前の物ですから、現時点でのデザインと異なる点もありまして、プロポーションとZ plus本来の物とは違うかもしれませんが、そういった進化の過程に自分も参加できたということ、とても嬉しく思います。本当はもう一機、最新の解釈で作ってみたいんですけどね。バリエーションもいろいろと広がっていることだし、皆さんも是非、イメージを膨らませて“自分の中のZ plus”を形にしてみして下さいネ。



◀今日の目で見ても、赤色のないバランスの仕上がりである頭部。エッジを今ひとつ立っていないものの、コレを利用してディテールUPパーツ原型にする……という案が最後の最後まで考えられた程。



▲これがWRモード時のトリック。このパーツを芯に、WRに必要なパーツを取り付けていく。つまり、WRのコア(核)。



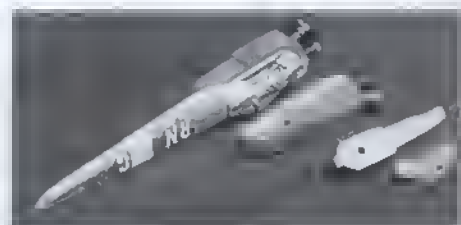
▲WRモード時、まさに上半身全てが使用されていない。一部パーツ（胸部等）は外してWRに装着される訳だが、それにしてもよくまあ面影が両立するものだ。
◀そして標準装備型サブ・ユニット、ビーム・スマートガン。標準→はこの後、型がどんどんシェイプされて、最終的には次員の九脚Z plusに装着され、M.G.O.C.K.版まで変化する。

◀ウェーブ・ライダー・モード。思い切りの良い手法により、バランスは見事Z plusのフォルムを捉えている。

▶各パーツ群で、良く見える点か、ウツサの“ポリランナー”（記事参照）。加工は兄弟後、数多くのモデラーに影響を与える事となったアイディア。まさに「コロンブスの卵」的発想。

▼ビーム・スマートガン装備型に改修した際、決定稿に準じて新造してしまったバック・パック。右が標準機、左が決定機。

▶脚とウイング・バインダーを外して内部構造を見る……なる程、上半身はスッポリ丸ごと入っていない。



地球連邦軍 “α任務部隊” / 量産型可変MS
MSZ-006CI

Zplus [MSモード]

バンダイ: 1/144スケール・キット+モデルグラフィックス: 1/144スケール・キット
MODELER / 九龍拳一 (協力 / 螺子頭ボンド)

GRAPHIC: P.152 ROLLOUT: 1988 SEPTEMBER, 1989 MAY

この作例では、無変形でMS形体のみ、との指定なので色々手を加えましたが、本来なら変形をせずに、小改造小ディテールUPで作る方が、絶対に美しめると思います。変形は大変出来が良いし、MS形体も出来の良い範囲に入るし、変形というおもちゃ的要素を取りのぞいて無変形で作るのは、完成度が高いだけに不毛であるかもしれませんよ。だから、九龍氏の「完璧版」作例の方が、よりZplusのキットを有効に使っていると思います。

■頭

このZplusのキットで、唯一手を加えたい箇所が頭部パーツです。シメキリも近づいていたので、比較的誰にでもできて、効果的な方法で改造しました。つまり、顔面だけを切り取り、1:220Zガンダムの顔面を付けてしまふのです。キットのままではヘルメットに対して顔面が大きすぎるので、自作するにしてもそのバランスを頭に入れつつ改造すれば、それ程難しくはないでしょう。後にこの作例は、ボンド氏によってMG.O.C.K.版の頭部(A2型とのコンバーチブル)にすげえられてしまいます。

■胴体

ここは、無変形にしたため、変形のための可動をオミットし、大幅に改造

しています。基本的な内容は、ウエスト・パーツの前後端をつめてから、下部を延長し、腰も前と下に向かってボリュームUPし、変形のためにスカスカした所を、プラ板、ポリパテにて埋めてしまいます。背中もウエストにフィットする様に、切り取ってから手を加えてあります。

胸のインタークは、胸の中から出ている様に、胸パーツの取付け部を切り抜いてから、インターク・パーツを埋めこむように取付けています。垂大な事ではないけれど、らしくなって良いんじゃないでしょうか。

■脚

太股を3mm延長し、後面のエグレをポリパテで埋めます。ヒザ関節の裏側にあるパイプ・モールドを削り取り、ガラスチューブを付けます。足首は、接着面で1~2mm幅ツメし、脛パーツも換接面で幅ツメします。この時、気をつけないと脛パーツを幅ツメしすぎて足首がふんばったポーズの時に、接地しなくなってしまうぞ!

■ウイング・バインダーなど

ウイング・バインダーは、MS本体の時には、プロペラント・タンクがモタモタしているので取りはずし、基部を流用パーツで作直しています。又、上部内側を切り抜き、流用パーツをつめます。あとは、ウイング部にスジ彫

りを追加しています。

標準型サブ・ユニットは、ビーム・スマートガンパーツをバラしてから強引に貼付けて、ポリパテでラインをならして基本形を作ります。結局、スマートガンパーツは芯にしかなくてないのでプラ板からのスクラッチでも手間は変わらないと思います。これも例によって後にMG.O.C.K.版に換装されてしまいました。

バック・バックは、ノズル部がおざなりなので、くり抜いてからフタをして先細りのノズルを取付けます。

以上が主な改造箇所ですが、アーマーとアーマーとの繋がりや、フレームとアーマーの境が、あいまいなので深めにスジ彫って、別パーツに見える様にしています。そして、各所にディテールUPとして、トライマスターの飛行機用のエッチングパーツを貼付けています。上手に使えば、結構良い効果が得られると思います。腰のビーム・

カノンもMG.O.C.K.の物に換装されています。

■塗装

Zplusは、ロービジビリティという事ですので、F-16グレーの2色を使用。各色に白と黒をまぜて、明度差を強くしています。ブルーは、おなじみZplusブルー。フレームは、音作った憶えてない色。白い色は、つや有り白そのまま。今回は、白以外全てバリバリのフラットです。(カメラ部をのぞいて)

スタビレーターの翼帯は、パーツ全体に白→黄→フラット・クリア(全て缶スプレー)を吹き、帯部だけマスキングしてからロービジ塗装に入るという順で行ないました。スミ入れして完成だノ じゃなくて、マーキングはキットのシールを使用。余白をていねいに切れば、使用できます。んでをもって完成だ。



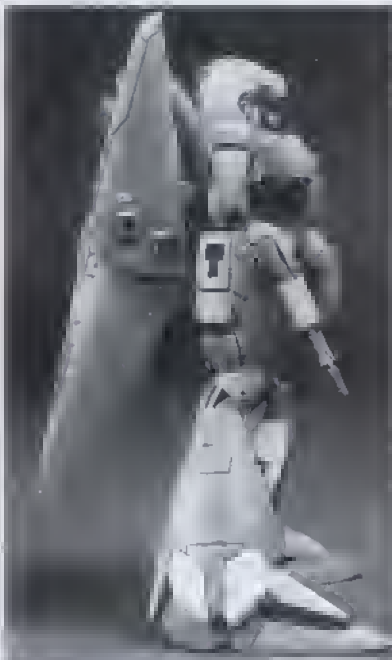
◀九龍氏がビーム・スマートガンから強引に改造した、標準型のサブ・ユニット。形状が煮つめられていない為に、MG.O.C.K.版に換装された為、カラーページには掲載されていない。

▶同じく換装してしまった為カラー未登場の顔部。本文中には改造方法も触れているので、併用してほしい。



visモード固定の、CI型3面Photo。英制1/144と比べると、キットを基本的に再定しにディテールUP、と富めるだろう。横姿装

備型サブ・ユニット (Zで言う所のシールド) は、カラーページの物とは異なる九龍氏作の旧版。



地球連邦軍“α任務部隊”ノ異産型可変MS

MSZ-006C1

Zplus[WRモード]

バンダイ1/144スケール・キット改造

MODELER/長谷川やすよし

■GRAPHIC:P.153 ■ROLLOUT:1988 SEPTEMBER

ついにキット化されてしまったZplus、飛行形態もデラーの私の担当はもちろんウェイブ・ライダーです。

■製作

キットそのままのWR形態があまりにもカッコ良いので、ほとんどそのまま作って先に終らせようとしたんだけど(ちょっと上下に厚すぎるケド)、製作前に受けたインスト用の設定と見比べると各部のリファインで、グッとカッコ良くなってるの。設定がある以上は、それを生かして作らねばならないのでけっきょく徹底工作!!

■スマートガン

とにかく上下厚を少なくしたかったのの後半は切りとばし、プラ板で新造。前半はエポキシパテ&ポリパテで改造。砲身はちょっと太い気がしたので半の柄を加工(5mmアクリルパイプが手元

になかったため)サーフェイス-500で目止めて、のぼしランナーをはりつけた。これがスゲーめんどうで、キットそのまま使えば良かったと後で思ったりして。砲口にはブラペーパーでディテールをちょいっとな付けてあります。

■ボディ

これも出来るだけ平らに、ポリパテで加工。背中に穴をあけて、スタビレーター基部との間にムーバブル・フレームを入れる。これをやると機体上側の間が保てるので、WRを作る人はやってみるべし。

■バンダー

グローブは両面に1mmプラ板をはり、厚くする。それから売りのポイントとして、グローブ・ペーンを展開した状態にしてみた。スジボリが太くて気まずい。

■レドーム

設定がかなりまとまった絵になっていたの、ならばノと、それに準じて新造してしまっただけ。これはガンドールのホイールと1円玉、キットのレドーム基部があれば以外にカンタンに出るから作ってみたア

■脚

そのパーツが付いていると設定通りの形にならない、というパーツは思いきってオミットしてしまいます。ZplusってSガンダムと足首同じなんだけどプラスの方が足首細いイメージがあるんでツメた。足のウラのギールドもないと間がもたないんで、デザインカッターでスジボった。

■腕

最初、付けるつもりはなかったんだけど、付けないと変形しそうにない様に見えてしまうので付けることにした。もちろんそのままではあまりにも腕然としてしまうので、上下にツメたりしてそれらしく。

■その他

バック・バックはバーニア部分をくりぬき、ポリパテで底を作ってやった後、8mmプラパイプからノズルを作り

付ける。上部の棒状のパーツは6mm角棒から新造し、別パーツだということも強調する。プロペラント・タンク基部もプラ板で作、キャスト・コピーして4つなぞる。ディテールはランナーとブラペーパーから。

■塗装

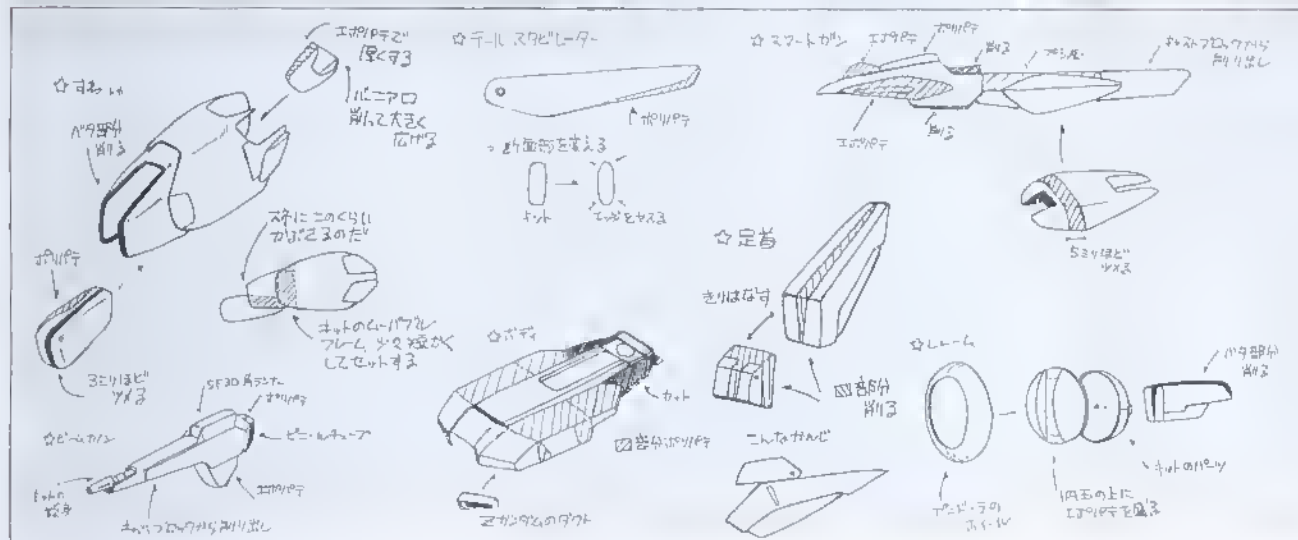
グンゼ航空機特色305と307のロービジビリティ。青はスカイ・ブルー+螢光ブルーを1:1の割合(本当はデキト)に混ぜた物。あとはグロス・ホワイト、つや消しブラックといった所、ちなみにロービジは星君のを参考に、パターンがわからない所も何となくデキトに塗ってしまい、細部等、すべての塗装が終わった後MG誌86年12月号を見たら、何とノカンペキなロービジ・パターンのZplusの図があるではないかああノ。つまり作例のロービジ・パターンはデタラメなので参考にしないように(誠実ななあ、コイツ!!「あ」)。

あー、やっぱりスマートガン付WRはスレンダーでカッコイイト。3クルーザーを並べてやりたくなるよね。



▲▲Zplus OI WRモードの面Photo。各所に手を加えた大改造ではあるが、基本形の大修正が無いので、工作は嵩めず、又、丸を外さずに済むだろう。

◀裏面も何枚置でいっばい。ビーム・スマートガンのフェアリング(03が入っているあたり)の角度が心地よい。プロペラント・タンクの表裏の仕方、腕の位置もやめになる。



ウ ェイブ・ライダーでは航空機っぽく飛びそうにパーツ形状修正(ディフォルメーション)を加えたわけですが、MSではまたちがったアプローチが出来そうだったし、Zplus特有のプロポーションがキット・ベースでどれだけ出来るか? っていうのが今回のテーマです。

■製作

一応、気になる所はすべて手を加えたつもりです。でも、細かい所をチマチマなおすよりもポイントを絞って作った方が完成が早いんで、なおしてもイメージがかわらない所は、気にしなければ別になおさなくてもいいんじゃないかな。

■頭

とにかく気がすむまで作りなおしました。頭はSガンダム(・いきなり反則)から。ちょっと削るだけで死ぬほどカッコ良くなるのは星君の作例で実証済み。それだけのためにSガンダムを買うのも何だ、って人は削ってカッコ良くした顔を型取ったり、1:220のZガンダムから顔を流用するののも一つの手ではある。頭全体としてはグッと前にむかってしぼり込む感じに削る。やはり頭に関してはプロジェクトZのあさの先生の元祖Zplusヘッドが一番参考になります。(と私は思う)

■胸

今回、参考にするために鈴木氏の1:100Zplusをかりることができたので、ほとんどマネしてます。胸は外側にむかって削り、三次曲面を強調。腹は上下に少々延長、背面は鈴木氏の作例が良く出来ているので、見ながらポリバテで盛り削り。けっこーむずかしいラインである。

■腕

肩はどーしても気に入らなかつたのでプラ板で新造、キャスト・コピーして2つそろえる。下腕はSガンダムの物が形状、長さともに良いので流用。手首はZplusの物を削って使用。

■脚

太腿はポリキャップをさけて2mm延長。上部を切り欠き、5mm角棒で作ったムーバブル・フレームをとりつける。今回は出来なかったけど、関節を工夫すれば可動にすることもできると思う。すねは2mmちょっとくらい、ムーバブル・フレームが入ることを考えた上でのギリギリって所までツメてます。あと、ふくらはぎの所にポリバテを盛りインテークを付ける。パーニアとかの工作は伊勢氏の完璧版〜と同じです。足首も2mmくらいツメました。足首にかぶさるアーマーは前はZZのすねアーマーにプラ板を足した物、後ろはZ

カラバ/大気圏内仕様屋産型可変MS
MSK-006(MSZ-006A1)

Zplus“アムロ・レイ大尉機”

バンダイ1:144スケール・キット改造
MODELER/長谷川やすし
■GRAPHIC:P.154・155 ■ROLL OUT:1988 NOVEMBER

の足首アーマーをツメた物だけど、別にZplusの物をツメて使っても問題はないと思う。

■その他

標準装備型サブ・ユニットは、下部にZのシールドを流用した以外は全部ポリバテで工作。バインダーはエポキシバテでラインを変えたり切り欠いたりして今までとちょっとちがった感じになっています。スタビレーターもエポキシバテ、ポリバテでA1型にします。センサー部分はプラ板でワクを作ったポリバテでラインをつなげる、といった所。肩のビーム・カノンはWR製作時の時型取った物を修正、また型取って使用した。

■塗装

あせってマスキングした所、スキマから塗料がもれてしまい、それを筆で修正したりしてたら何か、スゴくきた

なくなってしまうしかも時間がないのでなおすになおせず。とりあえず使用した色を書いておくと、オレンジはタミヤの缶スプレーでブライト・オレンジ。スプレーを皿の上に吹き、出した塗料に蛍光レッドを少量ませ吹いたりしてもいい。白はアイボリー、グレーはガル・グレーで、ムーバブル・フレームのみ、アクリル系のシャーマン・グレーを使っています。今回のZplusはネロ・トレーナーと同じでF-18の試作6号機をイメージしているそうす。

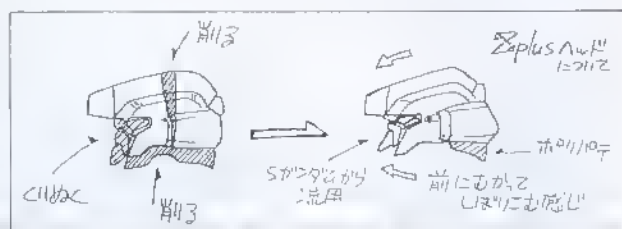
■後日談

このA1型で作った頭、肩のビーム・カノン、フロント・スカート、標準サブ・ユニットの名パーツは、あさの先生が改修して「ZplusティテールUPパーツ・セット」になりました。数段カッコよくなってるから、買ってちょ!



▲素組みのキットのC型との比較。C型とA1型は外観上の違いは少ない(フロント・スカート形状、大腿部ビーム・カノンのケーブル、スタビレーター先端形状、バック・パックの有無、ふくらはぎのエア・インテークの有無のみ)が、ここでもプロポーションのディテールが異なるのは、それ程までに手を加えてあるという証明。

▼A1型3面Photo.いわゆる、コレがZplusのプロポーション。肩、大腿部は人間で言うところの関節から外れたポイントから生える。腕は気持ち長め、限りあるあの道具、には見えない。足は短く、しゃしゃり長い。通常ガンダム・タイプMSのほな、ヒーロー性は少ない。



ニューディサイズ/汎用生産型MS
RMS-141

ゼク・アイン [第3種兵装]

1:144スケール・フルスクラッチビルド

MODELER/長谷川やすよし

■GRAPHIC:P.196 ■ROLL OUT:1987 AUGUSTA

さて、センチネルPhoto STORYの記念すべき連載第1回目を飾ったMS、"ゼク・アイン"です。これが設定画をバツと見た以上大変で、これまで手掛けてきた作例の3倍近くの手間と時間を費やしてしまいました。

■製作

今回は製作途中、何度かデザイナーであるかときはじめ先生本人にチェックしていただいたんですが、これがなかなかきびしくて、加えて⑧の人もチェック入れてくるし（しかもテーブル一つとっても2人の好みが全然ちがうためどちらを立てればいいのかこまわってしまふ）、そのへんの修正をしてるといつのまにか一週間ぐらいたっちゃうわけなんですね。でもかとき先生にはイメージが合わない部分が割とあったりして多少の修正で妥協してもらったりして力量のない自分がないさけないといえなげない。

■頭

今回からエポキシパテはセメダイン社のものを使っています。鈴木Mk.IIIさんが勧めるので買ってみました。量が多くて、硬化も速い。削った感じも好みなんだけどタイトのびが悪い。そして完全硬化すると鉄のようになり、そこで私はタミヤ製エポキシパテを20~30%まぜることによってのびを良くし、完全硬化後も削りやすくなりました。というわけで頭はエポキシパテのムクです。かとき先生はマラサイ+キューレイだと言っていたので作ったところ、ライター関係から口々に正面顔がガブスレイだと言われてしまった。うーん。

■胴

上の方はエポキシパテとプラ板。下の方はマラサイの胸を加工して使っています。前後スカートはプラ板箱組み。チェックのたびに四角いと言われて何回も修正。でもまだ四角く見えてしま

うのはなぜだろう。側面スカートはヒートプレス。

■腕

ハイザックっぽいのがいいなって言ってそうしてもらいました。図を見て。

■脚

太ももはハイザックのものをエポキシパテでポリウムUP。関節はガンダムMk.IIから。すねはズサを加工。プラ板を貼ってエポキシパテでラインをならして作る。足首はダグラムみたいだけどプラ板です。でかいでかい。

■付属パーツ

肩の弾倉はヒートプレスじゃなくてプラ板の箱組みだったりする。ちなみにこれを支えているスパイクは何とキャスト・コピー。コレで初めてキャスト使ったんだけど気泡がすごいです。シールドのバズーカはプラ板。マガシムも3つ必要なのでキャスト・コピー。手に持つでっかいマシンガンは5mm角棒をプラ板ではさんだもの。下のギザギザはモビル・スプリングの太っという。マズル・ブレイキはプラパイプにホットナイフで穴を開け、デザインカッターで形を整えるといったところ。バック・バックは設定よりちょっと小さめ。あんまり大きいのはキライなんです。注意されたので始めに作ったものよりはポリウムUPしています。あ、そうそう銃からのびている給弾ベ

ルトはあるキャタピラを2つ貼り合わせ、キャスト・コピーして貼げたものです。さて、何のキャタピラでしょう？

■塗装

明るい青はブルーF515050（この色好き♪）にホワイトを少量入れたもの。濃い青はネービー・ブルーに黒とか青とか。てきとーにまぜてしまったのよくおぼえていません（すいません）。グレーはライト・グレー、赤はモンザレッドにマルーンを少量。マシンガンはメタル・ブラックにフラット・ベースを入れたもの、各部ノズルはエナメル黒+シルバーです。赤以外はフラット・ベースをドボドボ入れてツヤ消しにしています。

ウェザリングは、グレーの部分にはエアブラシでフラット・ブラックのぼろぼろ、その他はエナメルのフラット・ブラック+レッド・ブラウンのウォッシング。各部にストライク・イグルヤトムキャット、スカイホークのデカール（編集部にあったやつ）を貼って、フィニッシュ。

■後日談

さすがに今見るとツライ出来の、ゼク・アイン。'89年9月以降、この作例を100%リファインしなおした（と言うより、芯にして新しくスクラッチしてしまっただけ）MG.O.O.K.版がリリースされる予定なので、お楽しみに♪

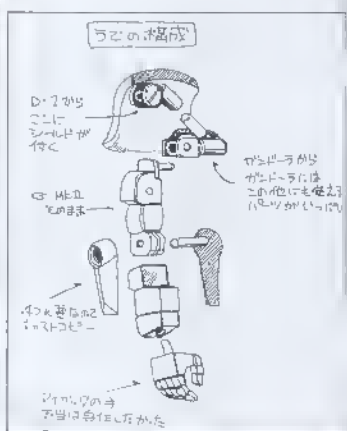
▼一般型頭部と、ツノ飾りが付く中隊長機。Photo STORY劇中、オフショアが駆るアインが、このツノ付き。



▼ゼク・アイン2面Photo。ゼクはゼクであり、ザクでは無い。ザク系の印象は確かにあるが、シェイプされた機体名所は機能美に重し、ザクのようないわゆる抽象的な"感"にはかなり距離を置いている。これがゼクがザクに変わる新シリーズの機体である証明だ。



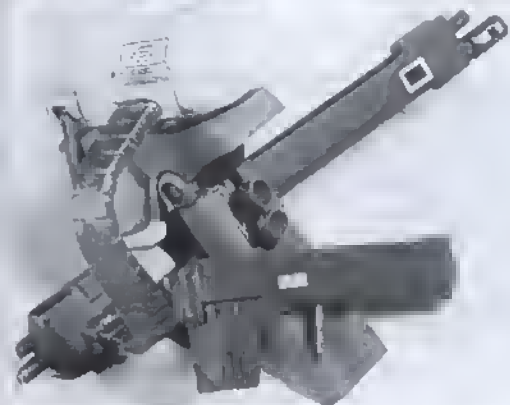
▶MG.O.O.K.としてリリース予定（'89年9月現在）の、1:144ゼク・アイン。写真の機体は、この作例を100%リファインしたものである。





第1種兵装の、ビーム・ライフル。見た通り、ガンダムMk.IIのライフルとバズーカ(グレネード充填筒) + センサーで構成されている。ベースンではコレが標準配備だった様で、パーザムもこのタイプを採用している。

1:220スケール故多少細部縮小されているが、キチンと工作された第2種兵装用ディスク・レドーム・システム。



▲第3種兵装用の、マシンガン格闘ベルト区弾倉(ドラム)及びクレイ・バズーカ。マシンガンの実体弾というアイデアが、ユニークかつ実用的。
▲月面落下(ランディング・ディバイス)用の、プロペラント・システム。肩口のムーバブル・フレームに装着される。



▲第2種兵装の、ビーム・スマートガン。セク・ツグアイと共用である。③ガンダムやZ plusのスマートガンとは、その91°姿勢の大差からかなり印象を異にする。

▼カセット・テープとの比較で、その大きさがわかるだろう。全高は決して高くないが、全体のポリウムは1:144連だ。



ニューティサイズ/汎用重産型MS
RMS-141

ゼク・アイン [第1~3種兵装]

1:220スケール・フルスクラッチビルド

MODELER/百武俊彰

■GRAPHIC:P.197・198 ■ROLL OUT:1988 OCTOBER

ゼク・アイン、3タイプです。製作ですが、基本的に長谷川さんの1:144と同じです、というが長谷川さんの記事を読みながら作りました。必要な物は1:220ガンダムMk.II、マラサイ、1:144マラサイの足首、1:100旧ザクの肩アーモ。あとブラ板、エポキシパテ、ポリパテくらいです。

■あたま

頭です。1:220のマラサイの物を削り倒して使い、おでこはエポキシパテです。

■うで

肩は1:100旧ザクの物にポリパテ盛って作ります。腕はガンダムMk.IIのを加工して使い、二の腕はブラ板箱組み。関節の丸いのはブラパイプ。

■どう

上の方はエポキシパテとブラ板。下の方はマラサイの胸を加工して使ってますって長谷川さんと同じじゃないかっていうかもしれないけど、本当そうなんかもん。

■あし

太ももはガンダムMk.IIののエポキシパテ盛ってポリウムUP/ すねは、ブラ板にエポキシパテ&ポリパテ太さのスクラッチ。足首は1:144マラサイのを幅つめて、ポリパテ盛って使用。

■いろいろ

シールドはブラ板箱組み。銃関係はほとんどスクラッチ。絶弾ベルトは戦

車のキャタピラのキャスト・コピーだけど、あーめんどくさかった。

肩の弾装はキャスト・ムクの削り出し。レドーム関係はかとき先生のラフ構をもとに自分なりにアレンジして作りました。バック・バックはブラ板箱組み。と、これで製作おわりだけど、これを3体共通なやつは、もちろんキャスト・コピー。これがまた人変で、この時初めてシリコン・ゴム使ったもので、それにキャストは気泡の嵐で、修正の時間が今回ほとんどだったのでありましたとさ。ヒュー…。

■とそう

全体の青は、ティターンズ・ブルー①で濃い方は…ってそんなわけないでしょ。いつものカラー・チップ(あさのさんからもらう例の色指定用チップ)を参考にしたのでどれをどのくらいまぜたかわかりません…。何回もカラー・チップに直接ふきつけ、色が同じになるように繰り返し調査しました。エアブラシ塗ってピンの中と吸いた色ってびみょーにちがうので注意しよう/ これって結構、大抵かもしれないよ。マーキング関係はあさの様にお願ひしました。どうもです。

ネオ・ジオン軍→ニューディサイズ/試作型可変合体MA
AMA-100

ゾディ・アック (ゾアン・ファースト)

1:550スケール・フルスクラッチビルド

MODELER/森ともひろ

■GRAPHIC:P.193~195 ■ROLL OUT:1989 JUNE

どうも、森です。私が以前、1:220全長50cmの可変α・アジールをスクラッチした事を知っている方は私がコレをやる事になって「ああ、やっぱり」と思ったかも知れませんが（死ぬ程笑った奴も1人いる）。てなわけで私にとっても2つ目の「ネオ・ジオン製最終巨大モビルアーマー」です。センチネル初参加の私としては、どの程度まで

自分の個性を出して良いのか判らず各内部構造の形状やディテーリングなどしつこい程チェックを受けました。それでは作った手順の順に説明していきましょう。と、その前にコレの場合各部の呼称が判りづらいのでここで簡潔を逃く上で統一しておきます。まず機体前部（機首の方）→前半、一般のMSで言うところの胴→小胴、その小胴

がついているブロッカー大頭、機体後部→後半、と呼ぶことにします。それでは1:550全長40cm、可変MA「ゾディ・アック（ゾアン）」制作を始めましょう。

■外装

前・後半部は大きさから見ても、ギミックをいれる事を考えても（重厚、強靭、作業性を考慮に入れて）やっぱりバキューム・フォーム（V・F）です。フォームのイメージとしては、アメリカ空軍のB-1の写真を見ながら、タタの大根の縦切りになってしまわない様に設定の線以上の情報を盛り込みつつ、プラ板の厚みも計算に入れて入念にバルサを削りました。バルサ削り時点でベストな形を出しておく方が成形品を修正するよりずっと楽ですから何度も

チェックを受けました。さてV・Fは肉厚などの精度を出すため千草先生、お願いして本格的な（自作のV・Fマシンではない）V・Fマシンで削って頂きました。お忙しい中、本当に御苦労ございました。バルサ原形を築造者をご紹介お渡しした為（あさのさんの書いた旅客機の意と全日空のマークの落書きを見て）千草先生はコレを「飛行機のようなモノ」（または「ガライダーのようなモノ」）だと思っていってしまったそうです。腐んで良いのでしょうか？ 私は。成形品を受け取ったら設定のラインでカットして、そのラインに合うように腕、足、胴の原形を作り直す。この程度の物はヒートプレスで充分。2mmプラ板でやれば肉厚も極端に薄くなってしま



▼比較用 550系ガンダム。足光彦氏制作によるので、キャストからの削り出しによる。ベースはあての通り10円玉。全長は機体とほぼ同じくらい。

▲白F系用プロップ（1:1200）と220との、比較Photo。1:1200はニンジン位。1:550は大根の半切り位の大きさ、と考えてもらえばわかりやすいと思う。1:550モデルのベース上に立つらガンダムは、同スケールの比較用スケラッチ・モデル。これによってゾディ・アックは大きい訳。

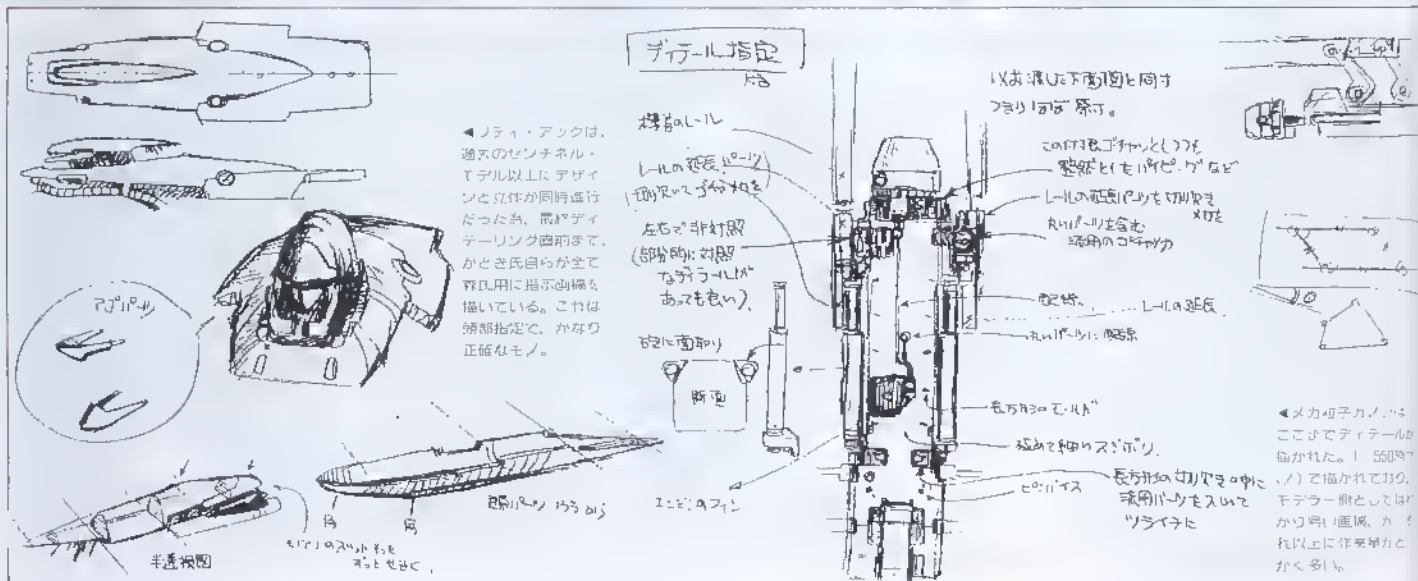


▼ゾアン・ファーストの成形品無表面Photo。巨大感を強調する為に、バランス、ディテール共に「振動と地味」の理論を成立させる場として

「デザイナーであるかときほ氏は自ら作った。クレイ・モデル1:550サイズの、モック・アップはきき用へのフルスケール・デベロップメントである。航空機に早いラ・トルネボティ・クレイ粘土も使用した事で、もろもろに「どういったモノ」を明確に伝えると同時に、デザイン上200のウソを流す術の術もある。この時分では全長が削り

「森氏制作の、バルサ削り出しによるバキューム・フォーム用形。全長があるが、前・後半部はこれをプラ板で修正・修正。サインペンで描かれた（まるで機体の様な）ドア、窓等は、もちろん、フタ

ている。メリハリが無いと、早なる人々や外にガンダムと同程度の大きさのメカに見えて、まじ。文字をききなくとも、このメカはきき



手ありません(ちなみに前、後半は1-1.2mm板の2枚重ね)。これらの各外装が一応そろったら次は変形の為のギミックを入れます。

■ギミック

コレの可動というのは主に、大きな1つの滑らかな形のブロックがいくつかの小さなブロックに分割される、という変形の為の可動であり、ロボットの手、足の関節の延長、といった物とは根本的に違っていたりするものでちょっと頭を使います。この様な変形は大きなスキ間があくと非常にみっともないので、各外装のスリ合わせが面倒な上にそれらのパーツをつなぐ関節も精製が必要、その関節パーツを外装に固定するのも精度が必要と、たいへんの3重の手間がかかってしまって本当に

たいへんでした。それでも事後変形でゆがんでしまい最終的には少しスキ間が出来てしまってもものすごくかわいい。ま、そんな事はどーでも良いんですケド(本当はあまり良くない)。まず手順として、巡航、格闘両形態の設定を見比べてどの様なギミックが必要かを検討します(この時ギミックの強度、内部スペースにおける占拠率等を考慮に入れる)。どれだけ強く、小さく、そしてベストな可動範囲を得られるかが可動、とりわけ可変モデルを作るうえでポイントになります。可動部に関しては、かなり自由にやらせてもらえました。実際、立体が無いと各部干渉の問題等の回答がなかったのて、私のモデルをフィードバックしてかとき先生が設定を描き、そしてそれを見て私が

更に作業を進める、ということがくりかえされたワケです。この辺りの事を考えないでいかげんな設定が共にあったりすると、これはどー作っても変形しない物になってしまう事は良くある事です。こうしてギミックを作り、固定したら各部に出るスキ間を修正します。プラ板、エポキシパテを使った方が無難です(ポリパテは素材の組み合わせ次第では経時変化で収縮したりするので)。それでもV・Fパーツがゆがんで来ってしまう事があるので(今回もそうだ)そーゆー場合はあきらめるか、考えられるありとあらゆる場所に補強をいれるしか無いでしょう。ここまで来たら内部構造物をつけて行きます。

■内部構造物

人形の腕、足のフレーム、ツメ、小

頭もこの時作ります。流石に腕フレームを収納したり、小頭を変形させるのはスケールの眼界ですので変換にします。無理に変形にこだわったりすると、仕上げが汚なくなったりして模型としての完成度に影響しますし、"本物"として見る場合にも(変形させた方が)効果的とは限りません(むしろ逆効果になったりする)。ギミックに挑戦する事を悪い事だとは思いませんが、やりすぎは体にも心にも良くないので注意しましょう。次にラフ設定を見ながら変形に支障が無く、それでいて不自然な空間の生じない様にパーツを作ったり(主にFボホワイトの部分)流用したり(主にグレーの部分)して張っていきます。雰囲気としては飛行機の脚収納部内部のイメージです。流



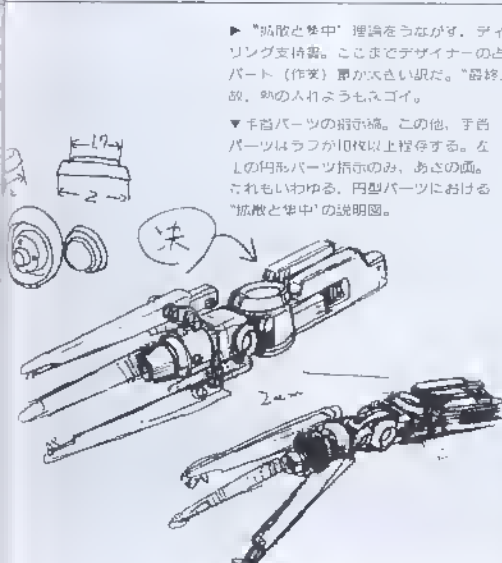
▲なんだろな、と、思わせる向かが必要。ディテール、強度、色調、空気、ウェザリングまで含めた「演出」である。



▲頭部ユニットは、単体で大気圏内突入能力を持つ。機体から外れたその際は、不自然だが合理的フォルムで、ちゃんとF111の脱出モジュールを連想させる。尚、本当のアタマは、開閉式構造式。この小頭、

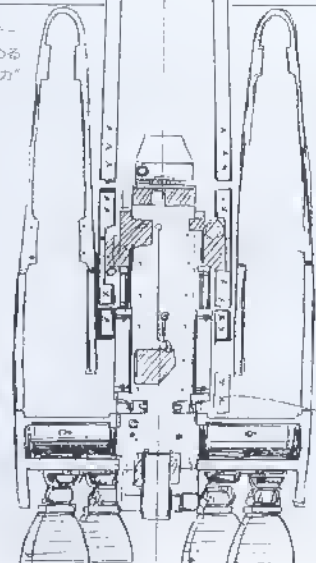
全長25mm位であり、強引にギミックを仕込めない事も無いが、その「ギミックを仕込むことが目的」化しないように、コンバーチブルとした。目的は、リアル・スケール感なのだから、強引な工作はかえってスケール感を損なう。

▲巡航形態上面Photo。各可動部がビタリノと接合して、全くスキマが出ない。各可動部が甲なる差し込み式ならば、スキマを口に近づける事はそう難儀な事では無い。が、各可動部は超複雑なギミックを有する関節であり(金属多用)、その反作用(関節を固く維持する反作用)を免れて口にする事が難儀なのである。単純なポリキャップ接続なら、スキマを口に近づけるが、当然各関節はゆるく、ヘタリが来る。

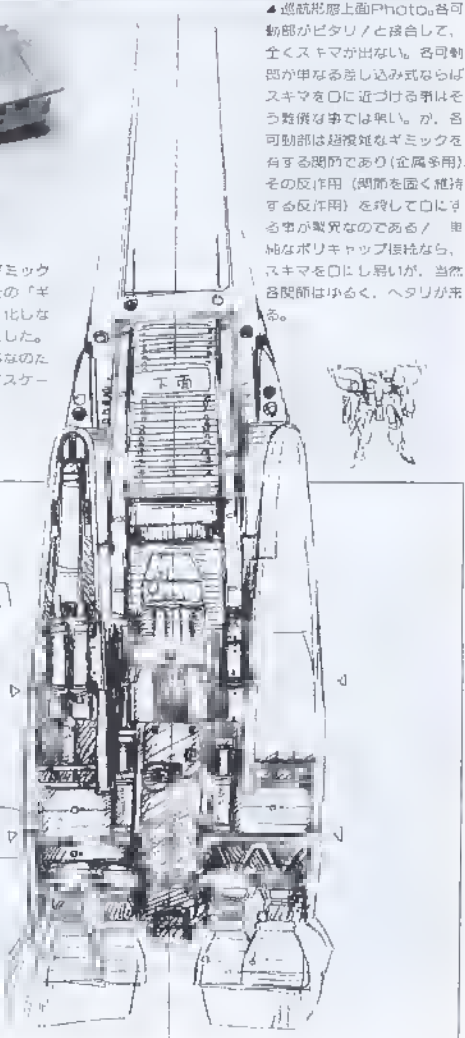


▶「脱出と集中」理論をうながす、ディテール支持費。ここまでデザイナーの占めるパート(作業)量が少ない訳だ。「最終メカ」故、熱の入れようもゴイ。

▼千歯パーツの指示線。この他、手番パーツはラフが10枚以上存在する。左の円形パーツ指示のみ、あとの面。これもいづれ、円形パーツにおける「脱出と集中」の説明図。



下層フレーム
1. 10mm厚 プラ板
2. 10mm厚 プラ板
3. 10mm厚 プラ板
4. 10mm厚 プラ板
5. 10mm厚 プラ板
6. 10mm厚 プラ板
7. 10mm厚 プラ板
8. 10mm厚 プラ板
9. 10mm厚 プラ板
10. 10mm厚 プラ板



用したゴヤメカは主にタミヤ小火器セットとウォーターライン装備品セットです。変形の関係でそれらのパーツの入らない所は外装内側に0.5~0.3mm線を配して間をもたせました。さて今回の目玉の一つである前半裏面の“センタグ板モールド”はプラ板に0.5mmのシャーペンの芯をならべて貼り、キャスティングで量産したチップをつなげてカットした物。時間の関係で量産までの作業は九龍氏にお譲りしました。さすがに精度は申し分なくスミ入れて更にモールドを引き立てよう物なら書くカッコ良いノ有難うございました。

■仕上げ、表面ディテール

プラ材の部分は800番まで磨いた後サーフェイサー1000で仕上げ。セメダインの木工パテの部分(後半に付いてい

る4つのバルジ等)は溶きパテ仕上げ。キャストパーツは気泡をバリパテ・ブラパテで埋める。網着は砂さが問題になったりするので細かいパーツには使わない方が良い。最終的に全パーツにサーフェイサー1000を吹いておきました。この後、表面ディテールに入る。と、ここまで来た所で時期的にピンチ(汗)になって来たので星君、赤羽君、長谷川君(以上MGモンキーズ)にお手伝いに来てもらいました(安藤君にも表面仕上げを手伝ってもらった)。何度も呼んじゃってゴメンなさいね。おかげで助かりました。流石に4人がかりだと「あっ!」と言う間に終わっちゃってうれしかったです。この作業で、良く言われる『集中と拡散』という物がやっとなった様な気がした。物作を大

きく見せ、なおかつ緊張感を持たせるには「大きな面と細かいディテール」という事ですね(って本当か!?)。それとモールドとモールドの間のとり方とかね。スシ彫りは細く、スケール感を損なわない様に彫る。あとは、ドライヤーの熱ゴテとか、穴の中に先細りにしたブラ棒とかを埋め込むディテールを入れておしまい。

■塗装

見ての通りのムサイ・カラー。が、機首のクロス、ホワイトに真紅のジオン・マークがメチャカッコイイノ! 本体色はグンゼ特色340でその上から340+白でカウンターシェイド風。機体内部は斬新なFホワイ、フレームはグレー74+白というかなり薄いグレー。これがまた意外ときまってしまって指

定を出したあさのさんもビックリノ! グリーン部分は黒+茶でスミ入れとスジ入れ。白い部分は黒+茶でスミ入れ、メインノズル等はセンチネル御用達のメタルコートのアイアンで。1200プロップも基本的には同じ塗りです。あとはあさのさんにデカール貼りと言き文字をしてもらい、フラット・クリアーを吹いて、完成ノ苦勞者でした。

■最後に

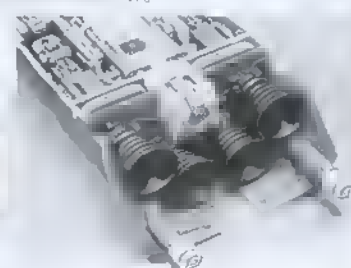
長かった3ヶ月間。「永遠に完成しないんじゃないか?」などと思った事もありました。何はともあれ、この“ソディ・アック”で私も成長できたでしょうか? この機型が“本物”として宇宙駆ける姿に想いを馳せつつパンを頂くことにしましょう。



▲機、脚を取り外し。1:1のムーバブル・フレーム・クランク駆動を観察する。1) まず頭部ユニットが、クランク式に上方へ移動する。
▲2) 同様にクランク式に、機体前半部が上方へ移動。クランクは3本支持、支点の位置関係が、4段め後方へ移動する事となる。
▲3) 微妙な動きでわかりづらいが、2) では上がった後で前平移動が、今度はシリンドラ移動でより後方に動く。これにて本体移動は完了。機体前半部の4段のムーバブル・フレームは、以上の3段クランク、軸部クランク、そして両端軸も有する、機体構造で最も重要で大切なフレームである。

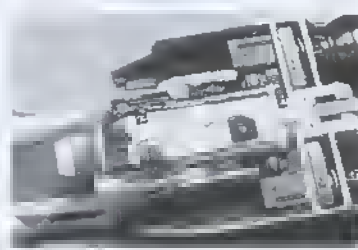


▼ビーム砲向中の板(ブリッジ)は、文字通り橋になっている。



▼ホロワのノズルは、タミヤの100オピターのノズルをベースに、基部はサターン・ロケット風にディテールアップ。メガネ・カノン・ブロック後端は、大型の円筒形風処理。

▼機は、先述のバネ・クリップを有し、内蔵式のフレーム爪は取り外し式。ムーバブル・フレームのディテールは、主目。

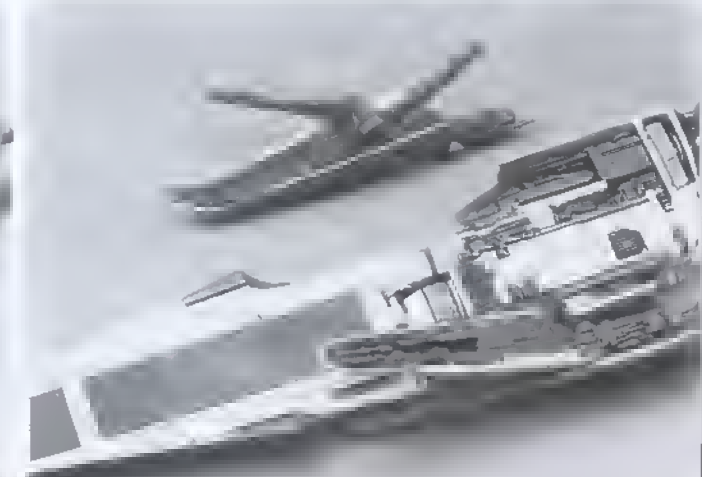


▲同ギミックを下面から見る。今のギミックは2)を下面から見れば、写真ほぼ同様。メガネ・カノン・ブロックの銀色シリンドラに注目。



▲これで3)の状態。両端の様に、シリンドラが動いているのがよくわかる。又、基部の、シリンドラ構造もよく見える。

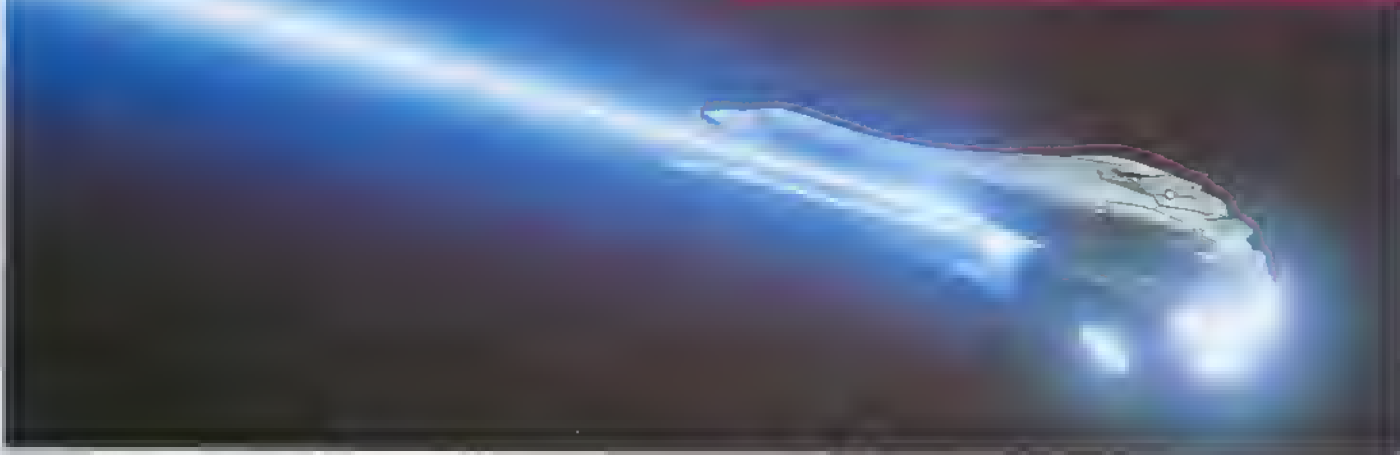
▼機は、全てのギミックを並列式を用いずに再現している。先述の小ツメ、後方のバネも完全再現する。



NEO ZION → NEW DECIDES/
PROTO TYPE TRANSFORMABLE MA

AMA-100 Z'OD-IACOK "ZODN 1st"

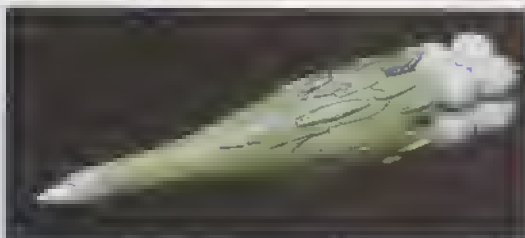
1/550 & 1/1200 scale Full scratch build
Modeling by Tomohiro MORI (1/550 scale) Masahiro ANDOH with Rei TAKANASHI (1/1200 scale)



旧ジオン公国軍は、旧大戦で世界に先駆け、V/Sの上を行く機動兵器として、重武装・重装甲・高速の「モビルアーマー(MA)」と呼ばれる攻撃兵器を開発した。このネオ・ジオン型ゾディ・アックは、その思想を受け継いだTMA(可変MA)である。機体は、なだらかな曲面で構成され、機体中央の可動部からわずかに折れ曲がり、大気圏表層と大気圏の反作用により軌道傾斜角を変え易する「大気ターン」を可能とした。機体後部には自爆用の熱核ロケット・エンジンを持ち、主砲の超大型メガ粒子砲2門を取り囲むように配置されている。主砲発射の際には、機体前部を2つに割り開く格好となる。長大な円錐型をしたボディは実は上半と下半に分離し、それぞれが1機のMAとして活動する事が可能。分離時は識別として、ゾアン・ファースト、ゾアン・セカンドの呼称を持つ。半円錐の機体は、機体中央に位置するムーバブル・フレームで機体前・後半を接続した形となっており、その中央ムーバブル・フレームから頭部ブロックと胴部が生えている。胴は低サイコミュ式の有機体となっており、頭先端のメガ粒子カノンと併用する。又、そのメガ粒子カノンを囲む形で位置する日本爪は、1本1本が先端にマニピュレーターを持つ。もちろん、日本を同時に使用してのクロー攻撃も可能。その中、単体の機動兵器としては異常なまでの重武装を施しており、ある1点を除けば、'究極のTMA'と言えるだろう。トウニング段階は、このゾディ・アックをトウニング・クレイ以下数名のNO戦隊員に譲渡する。ゾアン・ファーストにはトウニング、同セカンドにはファスト・サイドが譲渡する。

Photo STORY クライマックスに登場する、今回の別冊の完全新キャラクター。可変モデルを考案とする真氏の、2ヶ月半に渡る模索は、である。全長41cmに達する、1/550の超小縮尺模型としての表現の難しさと、複雑な知識を必要とするディテールとして「可変させる事」だけを目指した奇抜な試みを用いない、真船としての可変モデルを成立させたバランス感覚は、他の作例にあまり類を見ない。キャラクター・モデルにもある物産での「正解」が存在するといって、究極の証明と言っても過言ではない作品である。

▶頭部から機体先端までが、極端に長い。その独特のフォルムは、過去のMAに見られない斬新なライン。

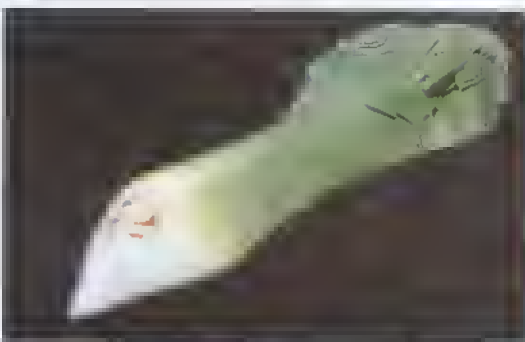


▲半円錐形の2機が合体した状態のゾディ・アックの機体後部には、日頃のフロベラント・タンクを装着している。モデルは安藤 高志コンビによる1/1200プロップ。



▲機体中央に位置するメガ粒子砲発射時には、この様に機体前部を2つに割り開く。これも左と同じコンビによる、固定式1/1200プロップ。

▼ゾアン・ファーストを前方から見ると、どう見ても戦艦クラスの迫力! ウエザリングがスケール感をひとさわUPさせている。



▼同アングルから戦闘キートのショット。・ 舌上銃の、ちょこんと所っているのか、いわゆる「飾」。



▼機体から外側に肩が延び、かつ分割されてクローを有する内部メカが出る。この爪1本が、ほぼ50mmの大きさだ。



▼機体のモールド部分は、手組の隣向・収束用プレート。1フォルド・ジェネレーターを内蔵する。



▼機体下面、中央部に位置するメガ粒子砲。機体内部色が白色なものも多数。頭部スロープも注意。



▼機体中央の、クランク・アーム状のムーバブル・フレームがよく見える。大脚部ユニットを側面には「ゾアン・ファースト」のマーキングも。



▼髋ユニット、大脚部ユニットが機体中央ムーバブル・フレームに接続されているのが確認出来るアングル。



▼手首は、半サイロコミュー有線式砲台となる。中央全周砲部分がメガ粒子砲口。3本爪先端にはマンビュレーターがある。



▼ノズル基部ディテールは、現用シャトルやサターン・ロケット等を参考にした工作。短内部ディテールにも注意。

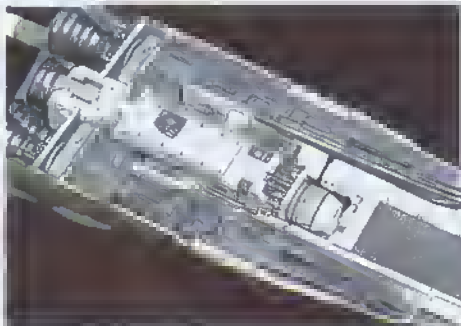


◀機体後部の、4発の巨大なノズル。ノズルに囲まれた白色の正方形のブロックは、メガ粒子カノンの後端。

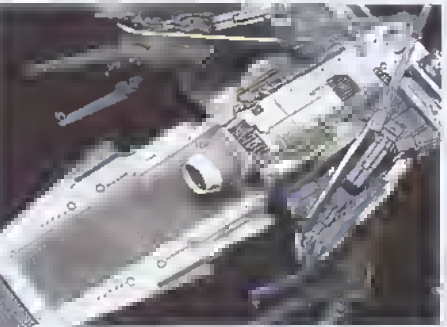
▼フラットな機体色から、急ピッチなグラデーションを介してグロメ・ホワイトの顔色へ。そして白地の上には、マルーンのジオン軍マークが…。



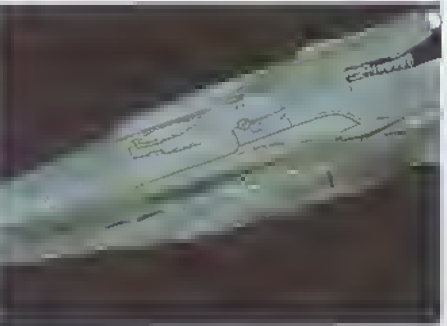
▼巡航形態時の戦面ディテール。あれだけバラツキと広がっていた各機ユニットが、一挙にまとまってしまう。

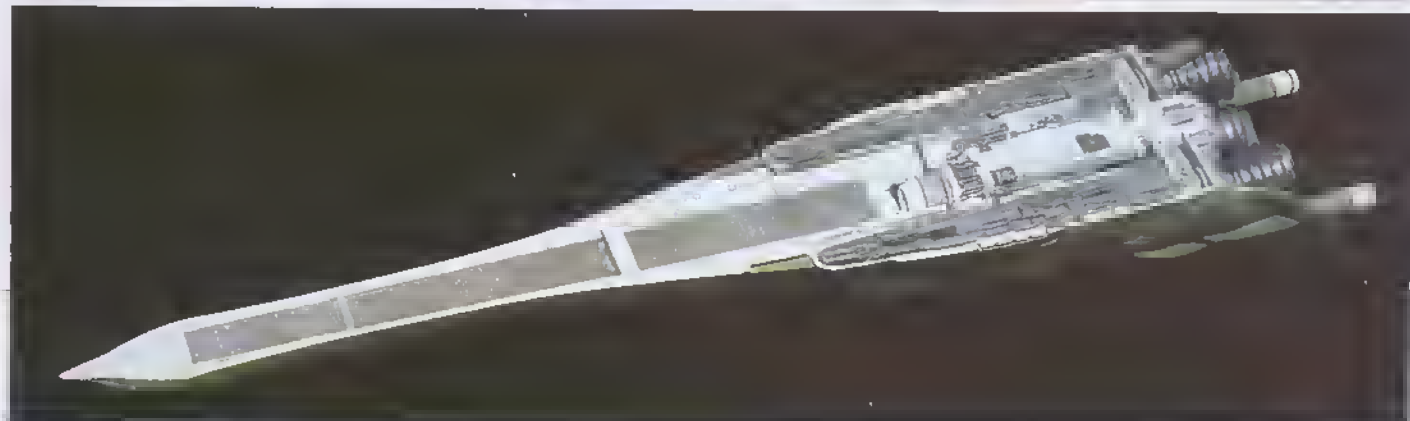
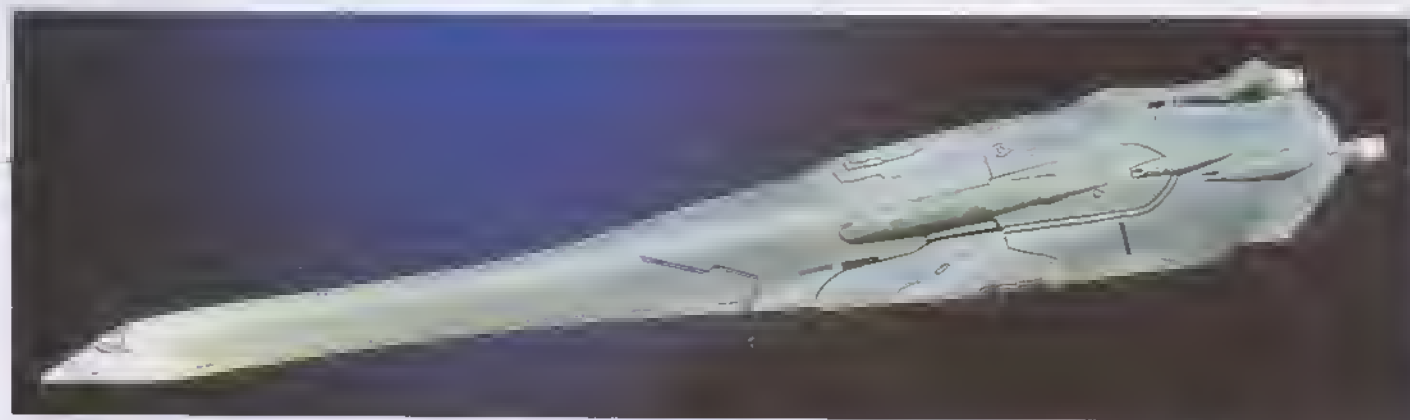


▼メガ粒子砲口とその基部、及び偏向・収束プレート周辺ディテール。"筆中と紅殻"の理論から、メリハリの利いたバランスに仕上がった。



▼同上面。大脚部ユニット前に位置する足のハッチは、ファンネル・ドット搭載を考慮に入れた設計故の名残り。





NEW DECIDES/
UTILITY PRODUCTION TYPE ASSAULT MS
RMS-141 **XEKU-EINS**

1:144 & 1:220 scale Full scratch build
Modeling by Yasuyoshi HASEGAWA (1:144 scale) Toshiaki HYAKUTAKE (1:220 scale)

ニューティサイズが主力として使用する汎用生産型MS。恐ろしい進化（汎用型進化）の歩み、行きつくところまで行ってしまったザク・シリーズの、設計思想を受け継ぐ形で汎用性の高いMSとして開発されたのが、このゼク・シリーズである。（アインは、知能で数字の1を表す）この機体における一番の特徴は、そのシンプルな設計と採点の容易さであり、美観的装飾が施されていない。パイロットに絶対的な信頼を寄っている。肩アーマーには多目的ラッチマウント・システムが設置されており、シチュエーションに応じて武装変換が可能。第1種兵器は過熱ビーム長距離弾頭仕体。第2種/遠程ガンナー仕様。第3種/要塞戦仕様と、人々が3種に分けられる中々出る。

1:144第3種兵器仕体例は、センチネルMGは最新型1号を納めた作品。センチネルの“色”がまた共通点として成立している。1

220モデルは、小スケール版のハリエーション仕様。基本形は1:144のスケール・ダウンである。カラーリングは、ティターンズ・ブルーを中間色色に照らしたニューティサイズ・ブルー2色の塗り分け。



▼1:144スケールの、第3種兵器/要塞戦仕様。肩アーマーにトラムをセットし、砲弾ベルトを介して射撃実弾を使用する。右シールドには、グレイ・バズーカも装備している。





▲▶ 1:200スケールの第2種兵装／遠射ガンナー仕様。左肩ラッグにはディスク・レドーム・システムをセットし、遠射用ビーム・スマートガンを持つ。





▲α任務部隊の遠距離攻撃が、地球へアラブとの兵器が入る。第1機隊はセク・アイン。



▲1/220スケール・バリエーションによる、第1機隊/通常ビーム携帯仕様。肩口に装備するプロペラント・タンクは、月面降下（ランディング・デバイス）のあの装置。

▲ガンダムMk.Ⅱを中々に、月面降下はめに入る第1機隊のセク・アイン2機。

NEW DECIDES/
ATTACKING HEAVY PROTO TYPE MS

RMS-142 XEKU-ZWEI

1:144 Full scratch build
Modeling by Masahiro ISE with Miyuki YOKOSHIMA





旧ジオン公國軍が投入した80tクラスの重MSは、その重量に反して軽快な機動力を備えていた。ジオンはこのクラスのMSが、物理的限界と考えたMA（モビルアーマー）の概念に訪れ切った訳だが、大戦終了後、連邦はこれを超える100tクラスの超大型MSの開発を始めた。これは9X-78の大戦果から得るMS情報によるものが多い。このゼク・ツヴァイはその試みの中で、過剰な重量として先に開発されたゼク・アインに得る性能が低い文句である。全高こそ27mだが、長大なブラスター・タンク、ミレと並立した形で搭載された推進ユニットの為に前後幅は40mもあり、もはやMSとは呼べないスタイルになった。脚はメイン・アームの他に、マニピュレーターを兼ねたり、アームが2本ずつ両肩から生えており、武器の支持等に有効に生かせる。フロント・スカートにはミサイル・ポッドが3本と弾射用のレドームが装備され、又、バック・バックには使い捨てバスターカミフラを収納。前にはゼク・アインの倍の容量を持つ多目的ラッチがあり、機動力や武装の点み、と云えるだろう。

岸橋信雄、伊勢フィニッシュによる、超大型MS。当初は軽量化の為にヒートプレス主体で作業を進めたが、リテイク・修正の繰り返しにより各種マテリアルの腐、故に文字通り“超重量MS”と成ってしまった。塗装は英軍機迷彩用に、ティターンズ系ニューディサイズ・ブルー2色とダグエッジ・グリーンによる塗り分け。王冠の“口”が、やはりポイントとなる。



▲右フロント・スカートにはディスク・レドームを装備。その他3本の棒状の物はミサイル・ポッド。

▼ゼク・アインでふくらみながら生えていたプロペラント・タンクは、ツヴァイでは大型化に伴い、3本となっているのかわかる。



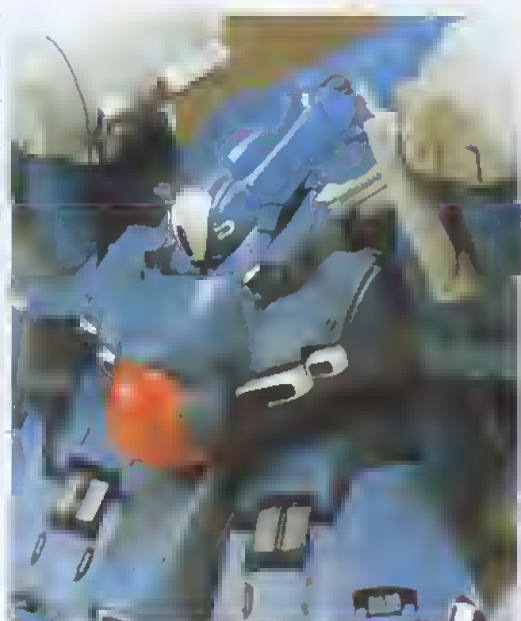
▲ゼク・アインと射撃ガンナー仕とは同型のスマート・ガンを使用、メインとサブの銃2本で、しっかりとグリッ。





◀リブ・アームでバック・バックから、突いてバズーカを引き抜き発射する。テール・スカート上面ラッチに装備されているのは、男子傭兵鉄ビク・アインのマシンガンと共通。

▶胸部は異様に前後に長く、危うげな雰囲気がある。



FEDERAL FORCE → NEW DECIDES/
AUGUSTA LABOLATRY'S QUASI PSYCOMU MS

ORX-013 GUNDAM Mk.V

from a Model Graphix's 1:144 scale cast kit
Modeling by Yasuyoshi HASEGAWA (ND VERSION)
Rei TAKANASHI (AUGUSTA VERSION)

オーカスタ研究所が、MFX-009「サイコ・ガンダム」の小型版として開発した。近サイコモビ有線誘導兵器「インコム・システム」搭載機。ガンダム・タイプMSとしては異端児とも言える独特のフォルムを有する。シールドにはブースターが装備されており、宇宙での加速時には前面ラッチに装着する設計となっている。バック・バックは左右が独立した形で、ムーバブル・フレーム移動により前方へ90°回転させ、ビーム・サーベルをビーム・カノン・モードに切り変える事も可能である。ニューディサイズ試作機「フル・ラン」に搬入されていた

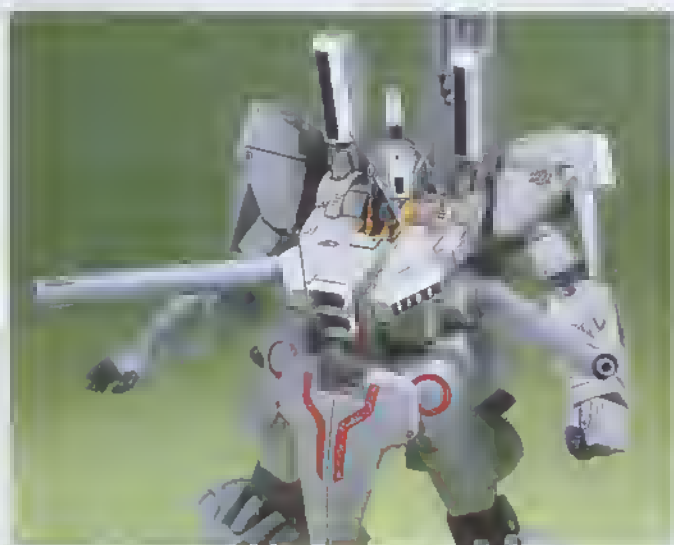
が、エイノー提督の謀略によりニューディサイズ側に渡り、ND頭首ブレイブ・コードが乗る機となる。

モデルは、MG.O.C.K. (キテルグラフィックス・オリジナル・キャストキット) 版を組み合わせた物。原型は長谷川やすし氏による物で、MG誌用にスクラッチした物をベースに、九段孝一氏が商品原案に持っていく。長谷川版(NDカラー)は、明貴美加氏によるディテールUP機を参考に手を加え、高梨氏(オーカスタ・カラー)は、同じく明貴氏による新設定のビーム・ライフルを作り起している。



▼左胸に入る「D」のマーキングは、ニューディサイズの頭文字。セクスのマーキングに準ずる。





▲バック・バックをカノン・モードにした状態。移動はムーバブル・フレーム2関節+スライド移動を用いる。

◀NOに選っていなかったら…を想定して設定された、斬型ビームライフル。アイボリー・ホワイトのカラーリングが、無機質さを演出している。



FEDERAL FORCE "TITANS" /
UTILITY PRODUCTION TYPE MS

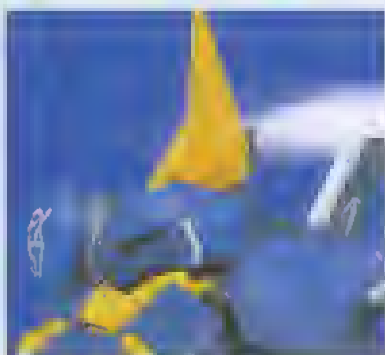
RMS-154 BARZAM "REFINE TYPE"

1/144scale Full scratch build
Modeling by Miyuki YOKOSHIMA



▲胸部二重装甲のユニット表現がポイント。モノ・アイも、バーザム独特のモールドが施されている。

「ハドギ」はしめ民に、出るビウ・アイン・ユ・ツク（F 284）
歌は：に登場する リリマイ、歌バーラムのブルスク
④ エルト、エ・マダム、日と夜両部分で、ノミ、チ
ロ、ヒュミを説くが、いふは「オ・マ・タ・ナ」の一。一
時、イ・ヒールを見知無く兩部、である。この一
ブリーチャー、ス・ブルーを基に、ニューアングズ
ル、に同様の調子を行なう。右局部内は、英空軍版
、一。一。



▲「サタン」Mk IIに採用のバルカン・ポッドを外した状態。直にある部分にある凹部分が取付ラッチ。砲身の面積がかなり狭減。

▲バルカ・ポッドを外した状態。テール・スリットはムーバブル・フレーム接続で、それ自体も作動部となる。

●射撃は、Mk IIの倍速と向上させている。後のGMV車などは、このバルカの設計が生かされている。つまりは、Mk IIの基準型にグレナード発射装置を追加したか。

FEDERAL FORCE "TASK FORCE α " /
ANAHEIM ELECTRONICS' F.A. TEST MS
FA-010-A "FAZZ"

from a BANDAI 1:100scale kit "ZZ-GUNDAM" based
Modeling by Kouichi USHIKUBO

▼4発のノズル、及びメガ・カノン砲部周辺ディテール。カノン砲は、Sガンダムと共用の物。



▼脚部追加パーツには、ギャフ・ディスペンサーを有する。'ZZ' (FAZZ)'のマーキングにも注目。





アナハイム・エレクトロニクス最期のガンダムとして開発されていたZZガンダムの、MS形態時における防衛用攻撃力強化用増設パーツ素を試験段階で評価を行なう為に製作されたのが、FAZZ（ファッツ）である。変形・合体、及びコア・ブロック・システムの省略化後、ロールアウトはZZガンダムの半年近く前であった。FAZZはフルアーマー状態での機体性能のみを試験する機体なので、増設パーツは全て固定式。加えて、胸部と腹部のハイ・メガ粒子カノン、ダミーが搭載されている。ニューディサイズ対伏用に4任務部隊に投入されたFAZZ3機は、ハイパー・メガ・カノンの火力を生かした超距離支援攻撃用MSとして活躍した。機体番号04は、シン・クリフト中尉機。

モデルはMG系上で「強化型ZZ part 1」→「同part II（フルアーマー版）」として発表された。作中の、センチネル版リメイク・ヴァージョン。そもそもこの1:100フルアーマーが、バンダイ1:144キットのデザイン・ベースとなった。高橋はセンチネル・シリーズ展開の足がかりにもなった作品である。各機増設パーツは、現行センチネル風に改訂し、又、胸部に関しては新設定を起こしてのアップ・デイト版としての完全新作としている。

▶Zeta A2型のハイ・メガ・カノンのスロープと、RX-78NT1風ライン。そしてFAZZ独特の色をリミックスした、新設定顔面。

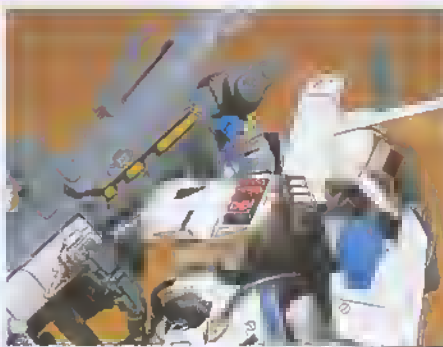


FEDERAL FORCE "TASK FORCE α" /
ANAHEIM ELECTRONICS' F.A. TEST MS
FA-010-A "FAZZ"

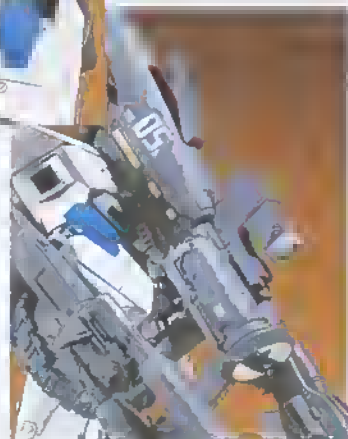
from a BANDAI 1:144scale kit based
Modeling by Nobuo SUZUKI

FAZZ (ファッツ) はあくまでも増加パーツ
装着状態のデタリング主眼のMSであり、単体
の新規MSとして見た場合、いかんせん多くは
な箇所も数多く見受けられる。α任務部隊に投入
された白機は、完全な遠距離支援機として活
用された為、火力本体のその運動能力を向上させ
る為、ハイパー・メガ・カノン石ワイドにディ
スク・レドーム・システムを追加装備するゲーム
もあった。尚、機体番号05はジョン・グリーン少
尉機である。

MG誌上でセンチネル連載が決定的な時では、
その位置付けが明確化されていなかったFAZZ。
当モデルは、そんな状況下で先行製作された物を
現行設定にアップ・デイト化している。ハイパー・
メガ・カノンに息絶された ディスク・レドーム・
システムこそが、



▲胸部追加パーツには、マイクロ・ミサイル・
ランチャーがセットされている。発射時には、
外殻を吹き飛ばして射撃。
▶ディスク・レドームは、MG、D.C.K.、Z
plus ディテールUPパーツの物を使用。基部
は、大型の物をスクラッチしている。



モ デルグラフィックス本誌での「ガンダム・センチネル」を連載当初からお読み頂いている方々なら、既に事情はお分りの事と思われるが、このFAZZというMS、フルアーマーZZにしてフルアーマーZZにあらず。「センチネル」シリーズのMS群の中でもTVシリーズからまんま移行したMSだけあって、今日の目で見るとやはり一段浮いて見えてしまう気が（私には）する。ヘタをすると同じ「FAZZ」でありながら、牛久保氏製作の巨大FAZZとも別物になってしまふ恐れがある、この1:144スケールMSの誕生は、初掲載が'87年10月号であるから発売を受けたのは夏の始めであったか。

1:100Sガンダムがいきなり登場してしまった'87年6月号から「センチネル」シリーズはそろそろと企画進行していた訳であるが、御存知の通り、キットは第1弾「フルアーマーZZ」が発売された時点で一旦、ストップしてしまう。劇場版「逆襲のシャア」シリーズが始まったためであった。

キット発売が一時見合わせられた期間、「ガンダム・センチネル」シリーズはモデルグラフィックス誌での連載が開始された。

もっともこの時点では先述のフルアーマーZZしかキットが無い訳だから、ここで螺子頭ボンド版・キャスト製Sガンダム登場の舞台が用意される事となる……。

長々とわかりきった事を書いている

様で恐縮だが、私がフルアーマーZZの発売を受けた時点では、実にこの様な状態にあったのだ。

ゼク・アインを青息吐息で仕上げている長谷川氏を遠くから眺めていた私は、このシリーズでは傍観者を決め込むつもりだったのである。

スクラッチ作品である事も手伝って、実にハードな製作状況であったゼク・アインを見ていたのだから、主役MSであるSガンダムのスクラッチ→ゴム型起こし→複製品の組み上げという工程と、フルアーマーZZのキット改造を同期間に造るのであれば、誰が見ても選択するアイテムはおのずと決まってくる物である。「傍観者を決め込むつもりだったら始めから話に乗らなければいいのに」等という声も聞えて来そうではあるが、この際野暮は言いっこ無し。ライターとは慈愛と率直の精神に満ち溢れた人間を表す言葉でもあるのだよ。

フルアーマーZZのテスト・ショットが手渡された時点での担当氏の希望は「まかせろ」の一言。もう少し色々言われた方が実はやり易いのだが、それ以前にZZのキットは2度も製作記事として取り上げられていた事もあり、本体その物にはどう手を加えれば良いかは自分でもある程度は考えられたので、素直に受け取ってしまう。心の底では前2度のZZを駆逐せしめてやるうじゃねえかという思いも無きにしてもあらず。既に勝負が見えているキット改造だった……雪なのだ。

地球連邦軍 “α任務部隊”/増加装甲試験型先行試作MS

FA-010-A

FAZZ(ファッツ)

バンダイ1:144スケール・キット改造

MODELER/鈴木信夫

GRAPHIC: P. 208 ROLL OUT: 1987 SEPTEMBER, 1989 JUNE

一段浮いて見えてしまう原因の一端は、実はここにもあったのである？

何しろ連載企画である。生半可なアレンジや筆（誰と限定せずとも）デザイナーの名を借りただけの造形では一般受けはしない。作家性が見えてしまうのはいた仕方無い事ではあるが、大袈裟な話、万人を納得させる格好の良さが存在するヒーローにするべきなのだ。根底にはそんな意識があった。

野々々エラソウな事を長々と書いておきながら、「FAZZ」になったZZのこの顔部は明らかに小林誠版ZZの初期稿のイメージが強い。フェイスの形状といい、先述の某デザイナー云々といった内容がまるで嘘の様である。作者は実は、何を隠そう二枚舌であったのだ。因に後頭部デザインのアレンジは成り行きまかせのSガンダム風である。モデルグラフィックス本誌の記事では「Sガンダムの前身的云々」などと大口叩いた作者であるが、単なる言い逃れかも知れない。

作者は三枚舌でもあったのだ。「ヒーロー性を持たせる」意味ではベース・キットは余りにもバランスが悪

く、完成体を並べるとスケールが変わる。

もっとも「センチネル」シリーズのMSは全体的に大柄な物が多い様で、これはこれで良いのかも知れないが……

墓のキット状態から現FAZZへのプロポーション改修は幸いな事に胴体と太腿部に集中しているため、外装パーツ自体はインジェクション・キットよりもさらに本体ギリギリまでツメてやる程度で済む。が、元来ヒーロー・メカが着ぶくれする事自体が許せなかった私は、多少の無理が生じるが、フルアーマー装着時にヒーロー形態を維持させるという暴挙に出してしまった。

長物（ハイパー・メガ・カノン）を肩に担ぐ事自体はやはり個人的に好きでは無かったのだが、慣れてしまえば何という事も……無いか？ 尚、今回の別冊用には全身に塗装のリタッチを行ない、追加パーツにはZplusのディスク・ドームが装備されている。

今回の別冊に於いてはほんの少しだけ生まれ変わったFAZZ。やはり改めて見ても格好良いノ……でしょ？



▲初出('87年10月)時よりも、全体的にシャープな図様構成を基本としたリメイクUP後頭部。独特の有機的フォルムは残ったが、まどまりが出た。

▶1:144スケール・FAZZ(ファッツ)3面Photo。センチネル、最初で最後の、ワークス認知個人作品がスタート。しかし、そのFAZZは「モデラー担当のパート」が終了後、キャラクターとして確立し、歩き始める。それを支える要素がこの作品に魅力として備わっていた証明だろう。



地球連邦軍 "α任務部隊"/増加装甲試験用先行量産型MS

FA-010-A

FAZZ(ファッツ)

バンダイ 1:100スケール・キット "ZZガンダム" 改造

MODELER/牛久保孝一

GRAPHIC: P. 206・207 ROLL OUT: 1987 MARCH, 1989 JUNE

セネラル・ディレクター(笑)のあさの氏にとって、Zplusが現用兵器のハリアーの開発・発展経緯とダブってイメージされているならば、自分にとってFAZZがそれに当るはずである。

思えば1:100のZZからの付き合いで、1:100のキットのインストラクションに描かれているGフォートレス式武装強化案で例の強悪なハイパー・メガ・ランチャーが出て来たわけで、作例としてMG誌'86年11月号に発表。当時ZZのメイン・メカデザイナー(今思えばそういう肩書きだったんだよねあーしみじみ)の明貴美加氏との対談や、その後のディスカッションでフルアーマーZZへと話が進んでいくわけである。既に、この時期に至って、3D化時における2Dの情報量の少なさと、矛盾点が各モデラーに強く感じ始められ、設定を通してではなく、デザイナーとモデラーの直接的なやりとりが行なわれ始めており、今日におけるワークス体制の前身となっている。

さらに、'87年3、4月号に強化型ZZ PART1、2を発表。特にPART2ではTV設定のフルアーマー状態にさらにNT誌'87年4月号に掲載されたハイパー・メガ・ランチャー付として製作した物で、増加装甲部を強調する為にNT誌、TV設定のカラーとは異なる白主体の「白いモビルスーツ」を前面に出したカラーリングとしている。

ZZのキット化打ち切り後、アンケートでフルアーマーZZ、クイン・マンサ、キューベレイ等がキット化候補に再び挙げられ、「ガンダムセンチネル・シリーズ」(この時点でセンチネルの企画そのものは固まっておらず、名前のみ先行していた)のNo.1としてフルアーマーZZが発売決定されたが、映画「逆襲のシャア」関係のMSがラインナップされ、No.2以降は見合わせる形となり、見苦しいシリーズ展開となった。また、フルアーマーの箱絵が本来存在する色設定とは異なる本誌のカラーリング(もっとも製品化用の参考品とし

て先述の1:100の作例をバンダイに選んでいたからだ。)となっており、流用デカールまでがボックスアートに克明に描かれているのには驚かされた。

さて、そのキットの作例として、また本誌上における「ガンダム・センチネル」のプロップとして、'87年10月号にて鈴木信夫氏による作例が出るが、Sガンダムの影響を受けながらも消化されたセンチネル風(その後になってから世界観が明確化して来るのだが…)のフルアーマーとして新たな設定と共に登場。また、原作者の高橋昌也氏の命名によるFAZZの名称は、センチネルにおけるZZの位置付けを決め、一層の世界観の拡大を可能とした。ここにおいて本誌上の展開初期に見られた設定のバラつきが徐々にFAZZに代表されるように集束されていく。

当初はインバクトのみのFAZZであったが、フォト・ストーリー中の俯瞰の飛行中のショットにて新たなシルエットを見せてくれ、スタッフの認識を新ためさせた。つまり、MSが巨大な大砲を担っているのではなく、逆にMSが付属している感じで、Zでの百式とメガ・バズーカ・ランチャーとの関係と同じである。

■製作

今回5度目の正直(「おいおい!」)のZZだが、実の所、先の別冊ZZにフルアーマーを落としてしまい悔しい思

いをしたので、FAZZで雪辱を果たすべく再びガンダム地獄に突入したわけ。

撮影用プロップでは1:144、1:220が主体で、1:100ではバケモノ的な大きさ、情報量となってしまふ。しかも今回時間がないので、お蔵入りしていたフルアーマーを使った再生モデリングとなる。しかしセンチネル版のFAZZとする為に頭部はもろんの事、各所を修正、新製したので、作業から言えば新規に作ったものと変わらなくなってしまった。

■頭部

センチネルでは本来ガンダム顔を持つMSがないので、クリーンアップ時にFAZZの顔だけはZ顔して欲しくない事を主張していたが、スタッフも同感で顔を流用するとしたら、やはりガンダムの顔としては初代のガンダムだよなあーと私とあさの氏で意見が合ったのだが、キットを見てあまりの悲しさに涙を誘われてしまったわけで、結局ベースとなる1:100のZZのフェイス部をくり抜いて2まわり小さくして使用することになる。

全体としては、ZZとZplusA2型、RX-78NT1を足して3で割った感じで、ポイントとして何回も言われているように前後に長い頭とし、顔は小さくシャープにするのがコツである。

頭部の設定では顔のハイ・メガ・カ



▲左が今回新造した最新鋭版FAZZ頭部。右が旧版ガンダム頭部。バランス、ディテールはもろんだが、昔うとしてのセンチネル色が濃くなっている。言わば、牛久保カラーを抑えた、ワークス色濃い作品。

▶増加パーツ群を取り外した状態。(設定では全パーツ固定式である。)御覧の様に、全身は細身で流れる様なライン。すでに、RX-78的な色は薄れ、全体としての印象はMSZ-008系に近くなった。

◀▶FAZZ2面Photo。元となるZZガンダムは、そもそも「戦術的な重厚なイメージ」をプッシュして小林敏氏によりデザインされた機体だったが、フルアーマー化の際、明貴美加氏により大幅にシェイプされた。故、フルアーマー状態と言えども、そのボリュームは初めZZの通常装備と大差は無く差している。



ノンはバランスを調べる為のダミーで、バルカン砲は4基搭載可能であるが、両肩1門ずつはダミーとしている点など試作的要素が色濃く出ている部分である。少なからずともSガンダムにその外観の類似性が見られるのも、FAZZにおけるこれらのデータ収集と改良によるフィード・バックの為である事は言わずもがなである。

■バック・バック

各部のレイアウト等に後のSガンダムへと受け継がれるフォルムが判る。

また、大口徑ビーム・カノンも、この時点において試験的に搭載されている。が、場合によっては本来違う形式のビーム・カノンを装備、テストしていたがSガンダムが実戦配備された時点で、異なる2機種のメインテナンスの簡略化と、共通化の為にSガンダム同様の装備形式となった可能性があり、先にテストしたのがフルアーマーZZ用のビーム・サーベル兼用の背部のビーム・カノンであったと考えるのも面白い。

作例としては100%新製したもので1:100キットをベースにビーム・カノン基部に当たる筒の部分は、何と1:48のタミヤのA-10のエンジン・カウリング部を使用、バーニア・ノズルは強化型ZZと同様に大型の物を4基装備するが、100では少々ハメをはずしたディテールを入れてやる。

■ハイパー・メガ・ランチャー

エネルギー・チューブを介して高出力化されたバック・バックよりエネルギーを供給してもらうのだが、運用上では逆にネックとなり、故にハイパー・メガ・ランチャー装備時には支援用MSとしてしか使用出来ぬ事になるが、劇中ではその弱点を2機1組として運用し、攻撃時には2機の交互射撃という形で補っている。こうしたFAZZが常用兵器として搭載している所を見ると、特に目立つ欠陥があるわけではなさそうなので恐らくエネルギー・アーガマにも配備されていたはず(?)であるが、巨大なだけでなく、MS単体が携行し得る最高出力のビーム兵器であるので思うように整備できなかったのでは(メカマン不足だし)。

作例としては部分的に以前作ったものを流用し、カバーや各種センサーなど変更している。

■ダブル(ビーム)ライフル

銃身の断面が卵型をしていて、これはSガンダムのPLAN303Eにおいても見られる形状となっている。これは異径パイプの組み合わせで製作、またサイドの5つの穴もチャーム・ポイントである。

■各種増加装甲

FAZZとSガンダムにおいて^{アーマー}装甲についてのコンセプトの差が如実に出ているパーツである。

作例ではプラ板の箱組みで、クリアランスの確保に努めている。増加装甲という観点から表面にはスラスターの噴出口や一部のパネルライン以外はあまり細かいディテールは入れていない。

■MS本体

基本的に強化型ZZのPART1に準ずる。作例では新設されたテール・アーマーの新造と肩をいがらせたり、フロント・アーマーの形状変更など外観でノーマルのZZとの差を強めている。

■塗装

本体はF-15系のロービジで迷彩パターンはZplusに類似したものとし、アクセント・カラーはコバルト・ブルー+白+クリアー・ブルーである。バック・バック、ハイパー・メガ・ランチャー等はネイビー・ブルーとした。

■マーキング

正式に機体ナンバーと搭乗員が設定され、私ののは04:シン・クリプト中尉機という事で、今回マーキング認定と描き込みはあさの氏にトータル的に一任している。(感謝/感謝/感謝/)

各部のステンシルは1:72クラスのロービジ現用機のもので、3機分はバードである。

また恒例の^{ボタモス}“VMSAWrs”マークも書かれている。「FAZZは変形しないのに、そのマークはおかしい!」と言われるのだが、よく考えてみるとVMSAWrs(バリアブル・モビルスーツ・

アンド・ウェイブライダー・システム)はエウーゴ側のTMS(トランスフォーマブル・モビルスーツ:可変型MS)に書かれているマークである。ここにおいて、ウェイブ・ライダーが言葉の意味を既に失っている事は御承知の通り。FAZZはZZの変形機能、一部の兵装を省略し、増加装甲とハイパー・メガ・ランチャー装備時のデータ収集の為に作られた先行試作型である。得られた各種データはZZの正式ロール・アウト時までフィードバックされ、開発が進められるわけであるが、つまりFAZZとはZZのテスト機に他ならない。したがって最終的にZZがTMSとして完成した姿という事になるので実際には変型しなくともVMSAWrsのロゴが書かれていても不思議ではない。(デモンストレーションも兼ねている。)

■総評

センチネルという概念が固まる前から既に存在していたにもかかわらず、最後まで完成した設定を持たなかったFAZZであるが、ようやく決着がついたようである。色々な意味で、センチネルの要素を凝縮したMSであると考えているし、それだけに今回の別冊にこれで参加できたのは何よりである。以上、今だにガンダム地獄と闘っている牛久保でした。



▲今回製作のベースとなった、フルアーマーZZガンダムがコレ。改修前の写真であこのアングルからでも、ハイパー・メガ・ランチャーやダブル・ライフルの形状が大きい事なるのがわかる。

▼上端フェアリングを改良し、プロポーションを整えたハイパー・メガ・ランチャー、100円ライターのと比較すると、その巨大さがわかるだろう。



▼増加パーツ群を展開した状態。確かに、試験機に必要なパーツ数と言える。



地球連邦軍「ティターンズ」汎用量産型MS
RMS-154

バーザム[リファイン版]

1:144スケール・フルスクラッチビルド

MODELER/横崎みゆき

■GRAPHIC: P. 204・205 ■ROLL OUT: 1988 JUNE

■さて、横崎ゆみきです。

この本を手にして最初にこのページを読んでいる人は日本中探しても1人もいないのではないでしょう。

そんなやられメカ、バーザムですが、リファインされてカッコ良いでしょ？私の場合、格好良ければ好きという考え方は持ってませんが、コレに関してはかなり好きです。

■つくってみよ。

このバーザム、一応スクラッチと呼べるだけの手間がかかっていますが、他のセンチネルMSに比べれば流用パーツが使える部分がありますので、皆さんも作ってみて下さい。因に、セクのキットを買って戦わせるのが今の私の夢(・ウソ率60%)。

作るのに4カ月以上かかってしまった(もっとも会社行きつつですが)ので、どう作ったかよく覚えてない(頭

の悪い)のですが、製作記事なワケだノ

■本体

胸体の軸に某キット^{スズガンダム}を使い、切った貼ったの繰り返しで形にします。胸の亀の甲状の増加アーマーは別パーツです。これは本体から少し浮いた位置に、固定アーム(黄色の所)で固定されているという設定です。本体とのバランスを見て亀の甲の口を作っていないとではならないので何度か作り直しました。

腰(というが股間)は、ポリバテで形出しをしてから、ヒートプレスした凹形パーツを埋め込んでいます。内側のペーパーがけが結構面倒でした。

■腕部

ここは基本的にガンダムMk.IIと同じという設定なのでキットの流用が可能です。キットの形が嫌いなので困ったものです。

肩パーツはプラ板とポリバテでスク

ラッチ、下腕はキットのパーツを軸にポリバテで形と大きさを変えて、それぞれをキャストで複製しました。

上腕部はキットをほぼそのまま使用しました。手首はジェガンの物です。

■胸部

大腿部はキット、パーツの改造です。股関節の球体部を切り離し、足がハの字開き出来る様にローリングを加えてやります。ももの部分は幅つめて延長、膝のフレームも切り離して形を変えました。

脚パーツ(髯の中へ、膝の中へ)って、バカ)は、ポリバテで左右対称な原型を作って複製してから、設定の様にスラスター部を増設しました。

足首もポリバテで作って複製、踵の形と位置決めに戸惑ったため複製パーツを更に改造したりしました。

■頭

プラ板で軸を組んでポリバテを盛って形出しをします。片側だけあさの氏が立体設定で起こします。反対側を私が作ります。そんな訳で私の作例にしては格好いいんです。

耳のあたりの面構成が気に入ってるんですが写真で判りますでしょうか。羽根飾り(?)はプラ板からの削り出しです。

■武器

ガンダムMk.IIのビーム・ライフルを改造して、セク・アインの物と同じ物を作ります。

工作は友人の岸「弱者をのぼす男」裕治氏にやってもらいました。どうもありがとうございます。

■塗装

青は、コバルト・ブルーと、サンダー・パーズ・ブルーとホワイトを混色した色で、濃い方も薄い方も、混合比を変えただけで、他の色は加えていません。もっとも、「正解」とは少しばかり距離があった様ですが。

コクピッチ・ハッチの赤はレッドと蛍光レッドの混色です。

フレームは暖色系のグレーに少々黒を混ぜた色です。以上すべてラッカー系。

スミ入れは、本体にはフラット・ブラックとレッド・ブラウンの混合比を場所によって変えながら、黄色い部分へは、フラット・オレンジにレッド・ブラウンを少々混ぜて行いました。

■だあーっ

何だかんだ言いつつも、この本に作例を載せられるのが結構嬉しい模範ゆき。

つ—————こと。



▲足首はフェエリングを外した状態。後方のかかとパーツは、NG版。ハイ・ヒールを感じさせなかったメリテイクとなった。
▲足の裏、背にかかとは、TV版の物と違い中糸が結まれている。ムーバブル・フレーム構造がハッキリした。



▲ガンダムMk.II+Z-plus+TV版バーザム)と、といった印象の顔部。3Dならではの複雑な面構成が魅力的。



▲リファインされたバーザムの面Photo。開発系統から来るフォルムが良くわかる、指向性の強いカラーのMSと成った。ガンダムMk.IIの設計流用部分も、いかにもコストがかからない部分(魔導)のみであり、ジェネレーターはおそらくハイザック・クラスのものに搭載されているのだろう。ファースト・インプレッションでの印象よりも、やはり低コスト機なのである。このリファイン版バーザムは、

ニューディサイズ／先行量産型重MS
RMS-142

ゼク・ツヴァイ[天の巻]

1:144スケール・フルスクラッチビルド
MODELER／横崎みゆき

■GRAPHIC: — ■NON-ROLL OUT

え、さて、横崎みゆきな訳。つまりですね、私ったらゼク・ツヴァイを完成させられなかった訳で、就職などという現実と直面してしまった結果な訳で、学生生活最後の作例の善だった訳なのだが、どう言い訳しようが完成しなかったのは事実で、伊勢氏をはじめとするスタッフ一同に多大な迷惑をかけてしまい、夜11時には眠り、朝6時に起きるという今までの私からは想像も出来ないような型に振まりきったサラリーマン生活をしている上、家を出て友人と共に借家暮らしの自炊生活までしようがしからまいが、世の中には役にたたん奴が居るものだ和我身を以て知るのもまた、いとおかし。

てなもんで文筆ぐちゃぐちゃだけど私も今や身心共にぐちゃぐちゃなのであめーらも脳味噌ぐちゃぐちゃになれ。

■製作しようがしからまいがノ

センチネルには、模型が完成するまで決定稿は存在しません。ラフ原稿(準備稿とでも言うか)を見ながら、大体の形出しをして、それにデザイナーからのリメイク・ポイントを改修して作り上げて行くシステムになっています。

ですから完成品に、私の作った部分の面影は無いと思われますし、この原稿書いてる時点でのゼク・ツヴァイの形を私は知りません。

よって、作り方としては、プラ板の箱組みと、ヒートプレスによる形出し、及びポリバテによるその修整、といった具合で、横崎みゆき初のスクラッチネタだったので、いっぱい苦く事考えてたけど完成してないからいいや。

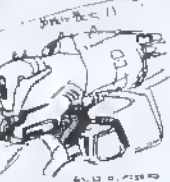
以上ノ

◀▲横崎氏製作のゼク・ツヴァイ。ここでタイム・リミットが来てしまう。ここまで来るだけでもとんでもなく時間がかかっている。

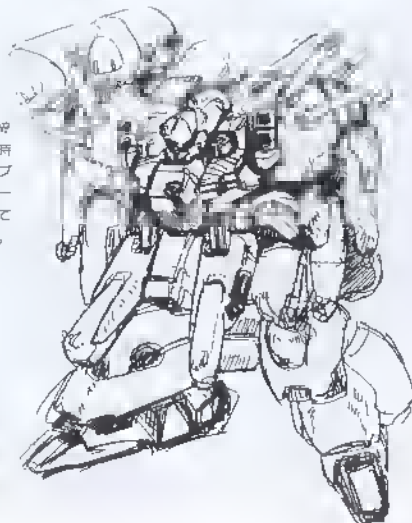
◀▲デザイナーであるかとき氏本人が、自ら切った貼ったしてリメイク箇所を4日間かけていじくった物。「かたまり」としてのポリウムが、2回り増殖した。ジ・オのような硬モチ型ではなく、正面形は「ぬりかべ」の様な長方形が、当初からのイメージだった。

▼※1 肩を受け取った横崎氏が、3D製作用に描いたイメージ画。横崎氏がタイムリミット後にデザインの間で煮詰めた訳だが、製作当初はここまでこちら側とモテラ側のイメージが喰い違っていた訳である。みゆきのツヴァイ像は、ザクに対するグラフィ

な物に近いと思われるが、かとき氏のイメージは、どこかしもアインの倍、といったイメージだった訳。(図に手を持っている奴は、かとき氏の第1稿にあったが、結局ボツになった。)



▲▲▼暫定的な物として、横崎氏製作用に描かれた第2稿。時間不足のためにクリーン・ナップされていない訳だが、モデラー側の3Dアプローチに順応して行くのも、基本方針ではある。



ニューティサイズ/先行量産種MS
RMS-142

ゼク・ツヴァイ [地の巻]

1:144スケール・フルスクラッチビルド

MODELER/伊勢昌弘

■GRAPHIC: P. 199~201 ■ROLL OUT: 1988 JUNE

この凶悪さは何!?最終モビルスーツ
(注:MG誌発表時)はデカイなんて決めた。
無責任なヤツは誰!? あー脳ミソ痛ィ。

■バテ盛りの嵐!!

今回のツヴァイは図体がデカイだけ
あって使ったバテの量もかなりのもの。
大体、パーツの山(まさに山)を受け
取った時点で、かとき氏のチェックが
入っていてバテ盛り放題。最終的には

使用したバテが8種類にも及んでしま
って、経時変化が恐ろしい。しかしこ
れは完成したあと気付いたわけで、製
作中はそれどころじゃあなかったのよ。
とりあえず、パーツを受け取った私が
した事は途方に暮れる事だった。

■頭

別に頭から作り始めたわけじゃない
けど、人形は顔が命とGMも言うので

ここから書こう。渡されたパーツはオ
ーバー・スケールだった事もあって、
完全なる新造。ハイキャストのブロッ
クから削り出そうと目論んだまでは良
かったが、混合比をまちがえて半透明
ガッチンゴッチンに。サクサク削るは
すがゴリゴリ削るはめになって泣けて
しまう。髭から髪頭部にかけてのバル
ジはエボキシバテ。それにしてもヘン
な頭だ。ルチ博士とか言うのは古いか。

■背中関係

ツヴァイの凶悪さでは、ここが一番
のポイントだよな。ほとんどがカメラ
ハンバーガー。分解したMSが一機ま
るまる入ってしまいそうなデカさだけ
れど、バック・バック(と呼ぶのもオ
ソロシイ)の方はウェポンぎっしり。
テール・スカートはよく分からないけ
れど熱核反応エンジンが1ダースぐら

入っているかも知れないので油断はで
きない。この部分、あさの、かとき商
氏は「カッコ悪い」の連発だったのだ
が、新造する余裕などあるはずもなく
バテ盛り削りで体裁を整えるだけに終
わってしまった。ヒートプレス製の本
体が軽いのはナイスだったけど、ヤス
リがけで力が入るたびビキボキ鳴るの
は恐いなー。肩とテール・スカートが
ら生えているタンクはアクリルパイプ。
16個あるノズルはすべてバキューム・
フォームによる自作。こーんなデカイ
ノズル、そうそう無いよな。

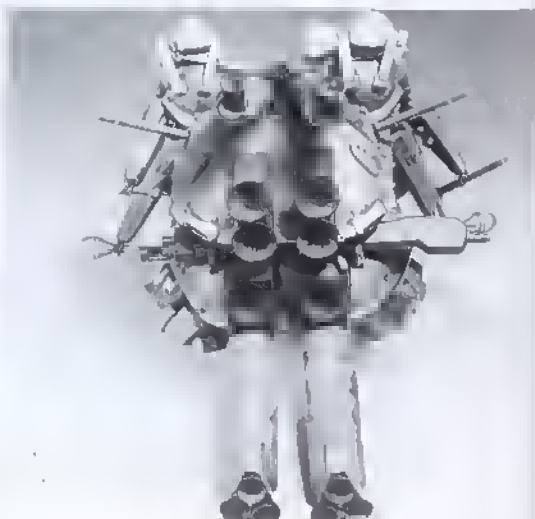
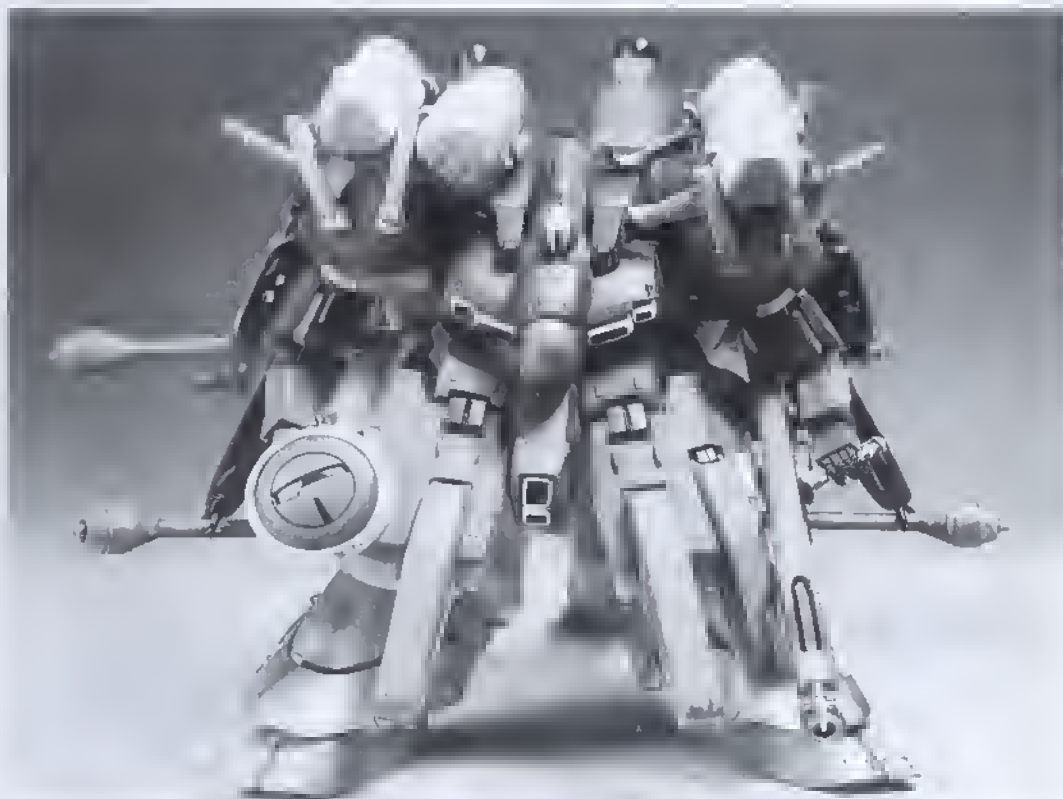
■胴

胴のブロック自体はほとんど手をつ
けなくて、工作はほとんど付属するユ
ニットの方だった。上面、首の左右に
あるブロックと、スカート基部(太も
も上の棚状の部分)、そしてフンドシ部

▼▼H.R.ギーガー/デザインの、バケモノ風頭
部。後頭部の処理なども、まるで手を抜いてい
ない/ (ギーガーはもちろん、「ホライズンブラジル」
の移用用ひたひたの面を思い出さうな、この
フェイス。)



◀◀◀ゼク・ツヴァイ3面Photo。正面形は正に
長方形、「ゆりかべ」のイメージに仕上がって、そ
してこの前後幅/デカイから、ズングリ体型だか
ら、と言っても、今までの大型MSの単純なデザ
イン・コピーで無い点を注意してほしい。加えて、
"MS"のデザイン・フィールドから外れる箇所が
無い事も、非常に大事な事である。



のスラスター。このへんは平面の多い構成なので、パテとプラ板の併用で能率を上げる。平行、対称を出すために、基準になる面だけプラ板で正確に切り出しておいて、他はポリパテで埋めていく、という風に。ツヴァイ単体で見ていると気付かないかも知れないけどコクピットもでかい。Sガンダムに対抗して3人くらい乗っているのではなかろうか？ それからフロント・スカートはプラ板の貼り合わせ。切り欠く部分が多いし、厚みの表現が必要だからバキュームフォームにするのは多少不安だったのよね。左右非対称というのは仲々オシイと思う。

■脚

ポリキャップ入りで可動になってはいるけどほとんど意味なし。塗装の時はすずで便利という。ただそれだけで

ある。ここはカカト以外原形をとどめていない。太ももと足首はパテ盛りで、スネ回りはバキューム・フォームによる新造。ちなみに太ももは右がレジンのポリパテ、左はセメダインの木工パテ。足首は右がレジン+ホルツのポリパテで左はセメダインのエポキシパテ。なんと節操のない使い方であろう。スネの後ろに付く左右3本のタンクは1/60のドムとガンダムのバズーカから。両端を整形するのが意外に面倒なんだよね。

■腕

手もも本もあって1人で操縦できるの作とか突っこむのはやめておこう。疲れるから。バインダーと腕アーマーはバキューム・フォームで新造。ああバキューム・フォーマーを作ったいてよかったなあ。プラ板を湯水のごとく

消費しようが時間には代えられないのである(←このへん実感がこもる)。断面が薄くて気になる所はプラ板の細切りを貼ってカバー。あとは内側にジャンク・パーツやモビルスプリングを詰めるだけ。隠し腕の指は最初、ギラ・ドーガとかのパーツを1本ずつ切り離して接合しようと考えていたけれど、結局モビルスプリング+銅線に落ち着いたのであった。でも武器持たせる事を考えると変えて良かったかな。うん。肩にくっついた弾倉は設定の上ではゼク・アインと共通であるけれど、実際は形状にかなりの修正が加えられているのである。これがまたキャスト・コビーな訳で、ただでさえデカくて重いツヴァイに重量増加を招いている。

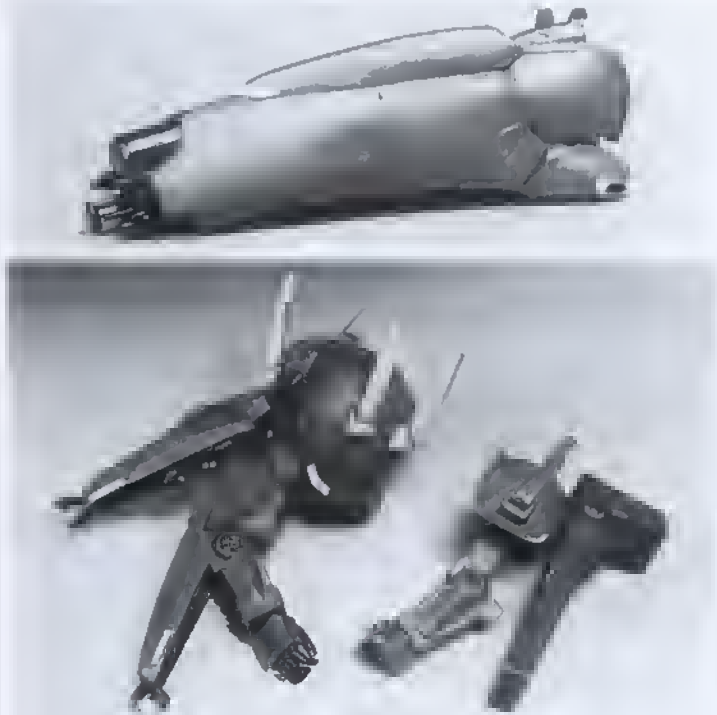
■ウェポン

ここは凄/ 使い捨てバズーカは

S.F.S.D.から流用だし、2丁の鉄砲は以前ゼク・アインで使ったやつを塗り直した物。これもスクラッチとか言われたら死んでしまうって。

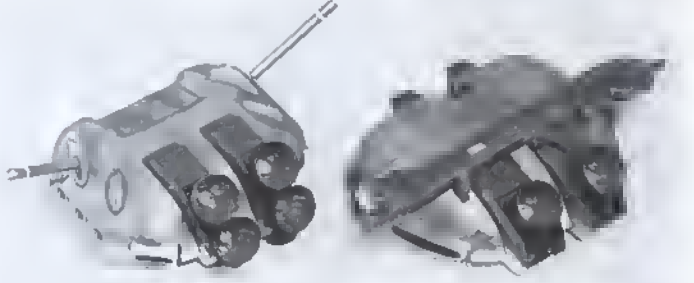
■塗装

ガチョーン、そもなし。大失敗だったのである。2日連続徹夜の後、編集部へ運び込んでみれば「塗り直そう」と画期的なお言葉。1晩休んだあと編集部に泊まり込んで再び徹夜。マーキング等をあさの大先生のお世話になって、完成をみたのは翌日の午後5時。仮眠2時間をはさんで21時間連続工作/ 脳ミソのシワがなくなったような気がするけど完成したからいいの。もう寝る寝る。ここから先は君達読者ひとりひとりに委ねられたのである。素直に感動するもよし、あされるもよし。じゃあおやすみー。



▲アインとツヴァイの腕比較。ヒジより下は、同バキュームかつ同型(共通)なのがポイント。こういった箇所を大きくしてしまうと、甲なる1/100スケールのMSになってしまう。1/144スケールとわからせるポイントが必要なお話である。肩の多目的ラッチにしても、アインの世がポイント。

▼同アインとツヴァイの脚比較。足首のバキュームなどは、実はほとんど変らない/ ユニット数が増えた分、長さも延びている。ふくらはぎのプロペラント・タンクの数を増やすのも、同スケールの大型MS、というのをあらかず有効なデザイン・ワーク。



▲左がバック・バック、右がスカート(アア)。どちらも推進機も内蔵する。超大型のノズルはバキューム・フォーム、内部ディテールはヤクト・ドーガのファンネル頭部から。バック・バックから生える棒状の物はセンサー、その上のボタンのような突起がビーム・サーベル。

▼腕を取り外して脚を見る。このユニット数の多さは、それだけ手間がかかるという事/ 小型のサイド・スカート(風)のモノは、アインの袖とはほぼ同型が並列で置いている、というイメージ。(アインの袖、というのかここにも見える訳。)



地球連邦軍→ニューティサイズ/試作型準サイコミュMS

ORX-013

ガンダムMk.V

モデルグラフィックス1:144スケール・キャスト・キット

MODULER/長谷川やすよし

■GRAPHIC: P. 202・203 ■ROLL OUT: 1987 NOVEMBER, 1989 JUNE

ガンダムMk.Vは元々TVに登場したネオ・ジオンのMS、ドーベン・ウルフの原型としてデザインされたもので、それも円・ジャジャやハンマ・ハンマの次の第2期新型MSとして描かれたのが最初だからに息の長いMSなんです。

別冊「MISSION ZZ」の「ガンダム開発史」の中で公的発表されたガン

ダムMk.V(G-V)であるが、当時ドーベン・ウルフが好きだった私は、このガンダムらしからぬガンダムの美質さにひかれてスクラッチする訳である。MG誌'87年7月号に載ったMISSION ZZ版Mk.Vはスクラッチと作自という私の技量不足によって大した作例にはなりませんでしたが、無かった背面橋を自分でおこしつ作ったり、

出来るかぎり汎用パーツをゲージにして精度を出す様にしたつもりなんです。それでもプラ板で箱組んだ所だけ妙に角かったり、それらしいテーパーが出せなかったり、当時の私の技術ではどうすることも出来なかった、というよりそれらの解決法を知らなかったのではかたないといえしかたなかった所ではある。

'87年夏ごろ、新企画(もちろん現ガンダム・センチネルのこと)の説明があり、Mk.Vを敵MSとしてストーリーに登場させるとのこと。その時すでに顔など、部分的にデザインを変更するということが決定していた。明貴先生による新設定の顔部はより攻撃的なフォルムとなり、敵役のキャラクター・イメージを作っている。背面橋も私のスクラッチを元に描き下ろされた。と、

いうことは背面デザインは事実上私である訳だから、これってちょっとスゴイんじゃない? 自分で言うのも何だけどMk.Vの異質なフォルムにマッチした構成に出来たと思う。また、フロント・スカートもデザイン変更された。

このセンチネル版Mk.Vはストーリーに合わせ、まず'87年11月号ではMISSION ZZ版と同じガル・グレイ/マールーンの塗装で登場。次の12月号で「NO.1」ブルーとなる訳だ。このへんでキャラクターの作り方、センチネルにおける「色」の重要性がわかると思う。色だけでなく、Mk.Vってのは他のMSにくらべて特にキャラクターが生きてたと思う。バック・バックを前にたおしてビーム・サーベルをビーム・カノンとして使うなんて、背面考えた私でさえ思いつかなかった使い方であった。

◀Photo STORY

▲中、急遽必要となり製造されたミサイル・ポッド。汎用パーツ箱の中から使えそうなパーツ(1:100旧ザクの肩、1:144ザクの武器セットのミサイル・ポッド)をかたき氏が選び加工、おさの塗装による物であった。

▶そして、これがキット化用に丸藤氏によってリファインされた同ミサイル・ポッド。設定画は、かたきはじめ氏の手による。



りする。とにかくストーリーの中での圧倒的な強さはかなりグッとくるものがある。Ex-SだってALICE載せてなけりや勝てなかった訳だし（パイロットの腕の差もあったけど）、そういった意味でセンチネルの中で最強のMSではないでしょうか。おかげで人気もかなり出て私としてもうれしいです、ハイ。

そんな人気がありながらも敵MSの悲しさかインジェクション・キットには残念ながらなかったが、このたびガレージ・キット化、MG、O.C.K.、NO.2としてリリースされることになった訳だ。商品用原型製作は九龍先生。いわゆる、商品用に新たに作り直した物ではなく、キャスト・キットとしてシリコンゴムから抜ける様に改修した物である。要するに形状はそのま

ま、フォト・ストーリーに登場した本物がそのままキットになった訳である。もちろん、今見て妙に角い所や精度の出ていない所はちゃんと直っているし、ディテールもふえて実にそれらしい物に仕上がっている。肩に付くミサイル・ポッドもフォト・ストーリーに使った物だけど、大幅にディテールUP。順次アップ・デイトされる所は実にセンチネル的であったりする。パーツ状態でも充実感があり、組み立てもいたってカンタン。実は組めないガレージ・キットが少なくない今、これだけスムーズに組み上がるキットはそうないんじゃないかな。つまり組み立てるにあたって各部パーツ同窓がシルエット的に干渉しない、ということ。各関節には2mmのアルミ棒、1mmの真鍮線を使用して強度を上げる。アルミ棒は真鍮線

にくらべてやわらかいので、関節に使用すると組み上げた後でポーズの微調整が出来るので良い。あと、左腕に付くシールド・ブースターはキットのままだと後側に付いてしまう。より自然に見せるために上腕の上の丸い所でカット、2mmアルミ棒を長めに通してなめうしろに固定するとカッコ良い。で、塗装前の下地はサーフェイサー1000を吹いておいた。

では今回の塗装データ。NOブルーはティターンズのブルーに似ているが実は別物ノ、全然色がちがう。また、セク・アインのブルーとMk.Vはアインとかとちがいが、濃いブルーと薄いブルーの塗りわけがなく、ブルー1色なので間のびしない様なブルーにすることに注意しなければならない。ま、私の作例もあまり良い色ではありません

が参考でいどに。サンダーバズのブルーとブルーエンジェルのブルーと白を5:5:4ぐらい。白の割合はもっと多かったかもしれない。と、コバルト・ブルー、ガル・グレーを少々。確な割合で混ぜている訳ではないが、これでだいたい同じ様なブルーになるはずである。あとはグロス・ホワイト、ミッドナイト・ブルー、アクリルのミディアム・グレーなどのピンからそのまま出して塗ってもまっくなく、センチネルで良く使われる色を使っています。

という訳で、私にとって最も良いつきあいとなったMSであるMk.Vには本当、特別な思い入れがありますよね。ガレージ・キット化によってMk.Vは一応完結したと思ってます。



◀左がキット(MG、O.C.K.)をストレートに組み、オーガス版カラーを施した高梨令氏作、右がニューディサイズ版カラー、小ディテールUPの長谷川版。両版のミサイル・ポッドの分、NO版の方が迫力を感じる。



▶▶Mk.V 3面Photo。ガンダム・ファミリーの真実児であるこのMk.V、確かにユニット構成には全くと言っていいほど、ガンダム・タイプは見えない。か、全体の印象として、体の流れは確かにガンダム的なモノが感じられるだろう。



地球連邦軍/TMS変換訓練用戦闘機

FF-08WR

ワイバーン

1:72スケール・フルスクラッチビルド

MODELER/星野利章

GRAPHIC: P. 228・229 ROLL OUT: 1989 MAY

某月某日、編集部にてコア・ブースター0088の打ち合わせのとき。

あ：確かさー、星野君でSF戦闘機の類い、好きだったよねー。(彼は、過去に私がMG誌上のオリジナル戦闘機コンテストで入賞しているのを知っているのだ)

星野：まあ、そうですね。

あ：是非やってほしいのがあるんだ、別冊ネタで。「ワイバーン」というんだけど、連邦の訓練機。

星野：どっかで聞いたような名前ですね(笑)。でも僕は今年は(大学が)忙しくなりそうだから、スクラッチはちょっと…。

あ：とりあえずラフ見てよ。あ、(デザイン・スタジオに)忘れてきたみたいだからFAXしてもらえ。

送られてくるラフ稿。ディッシュ連絡機³をシャープにしてコア・ファイターの機首とスタビレーターを付けた感じだな、と思う。そして最後に送信されてきたイメージ・イラスト。空母に搭載するワイバーン…。

星野：ゲッ……(ものすごくカッコイイやんけ)

あ：星野君やってくれと助かるんだけどな…。

星野：(外見は気のない顔に)はあ、検討してみます…。

その場はそれで終わったのだが、次

の瞬間から頭の中で使える流用パーツの選定を始めていた自分が悲しい。めんどいあの人は心の中で「これでひとつ先着済んだな」とか思っていたのに違いない。こうしてワイバーンはなんとなく私が担当することになってしまった。それから私の苦労は全てあのイメージ・イラストに起因しているのだ。かとき先生、私はあなたを恨みます…。

■製作

一体何を書けばいいんだろう、というのが卒直なところ。機首と燃タン、細部パーツ以外は全部プラ板で、ラインをつなげるのに少量ポリバテを使用したくらいです。

■機首・胴体

キャノピー後部を1:100ガンキャノンのコア・ファイターより流用、あとはプラ板箱組みに曲面はポリバテ。下部インテークはバキューム・フォームにて。キャノピーは0.3mm塩ビ板をヒートプレス。10枚近く失敗してます。パイロットとシートは共にタカラの1:100スーパーセイバーのものを改造。胴体の板状の部分は1mmプラ板×3枚でグロブ・ペーン、主翼をはさみ込む形となります。前方からみて逆V字に近くなるように少し角度をつけます。さらにそれバキューム・フォームしたエンジン・ナセルで上下からはさみ、尾翼

エンジン・ナセル後を一部切り欠いておいて、1mmプラ板で作りました。パーツのラインをつなげるのには日本ペイントのNAXポリバテに瞬間接着剤を少量混入したものを使用しました。

■スタビレーター

ボディ側面部はバキューム・フォーム。スタビレーター自体はプラ板積層にて。ポリキャップ内蔵で動きます。

■着陸脚

前後ともハセガワ1:72F/A-18のものを改造して使用。前車輪はサニー1:100F-14のもの。この脚が入るような格納部を胴体を切って、プラ板で箱を組み立てます。内側はプラペーパーとエナメル線でそれぞれディテールUP。と文章で書くと致行だけど実際に可動したときに矛盾のないような形を考えるのに一週間以上かかっています。

■その他

燃料タンク、着陸フック共にF/A-18のもの。

■スジ彫り

最も苦労したところでありまして。10日以上もかかってノイローゼ寸前までいきました。スケール物の飛行機の製作経験のない人間にこういうことをやらせるのですからセンチネルは諦めます。グンゼのMr.サーフェイサー500を吹き、さらにソフト99のブラサフを少々厚めに吹いて表面を均一にします。このサーフェイサー層をスジ彫るわけですが、使用工具はアートナイフと三角刀のコンビ(コア・ブースター0088のページ参照)、Pカッター、シャープペンシルに針を入れたもの等々。ゲージはものさしやトライツールのテンプレートを使用しますが、形がいろいろなくてこれらが使えない時は、めんど

でもプラ板で専用ゲージを作って使用した方が結果的に早く仕上がります。失敗したらプラ板で埋めては彫る。この工程をくり返すこと10数回ようやく終了。

■塗装

製作のフェリス・スプリッターの他にF-16XL風の指定もあって、これがすごくカッコ良かったのでこちらにしたかったのですが、あの人が「スプリッターの方にしておこう」と言うのでそうしました。撮影後に塗りかえようかとも思っていますが、めんどくさいので多分やらないでしょう。グレーは薄い方からMr.カラーNo311、同No11のガル・グレー、一番濃いのは同No11ガル・グレー+No13ニュートラル・グレー。青はNo90コバルト・フルート白。機首機、着陸脚は白。以上すべてつや消してラッカー系。ノズルはNo212メタルカラーのアイアンを吹きました。スミ入れはエナメルの黒+茶+白。胴部にはレッド・ブラウンを。マーキング等は私はやってません。眠っている間に小人さんがやってくれたんだと思います。

P.S./あさのさん、設定を速達で送ってくれるのはうれしいんですが、差出人のところに「よろしくね! 南野馬子♡」とか「一文字年人・ウソ」とか書くのはやめて下さい。はすかーから(実話)。

◆1 MG'88年11月号11ページ右下を参照のこと。半入道に入っていたりする

◆2: その名、ホビージャパン誌で同名の「リジナル・ロボットの企画が掲載されていた。

◆3: 旧ガンダム第26話に登場。カメさんの特殊な形の飛行機です。



▶▲ワイバーン2面Photo。コア・ファイターの機首と、ウェーブ・ライダーのミス・マッチ感がこの機体の魅力。ガンダム世界において初めて登場した、「テール・スタビレーター付戦闘機」である。先端翼は御覧の様に角度が異なる。キース・フェリス考案のスプリッター・パターンが、よくわかる。



▲テール・スタビレーターと、スタビレーター基部。形状から概算が読み取れるのは、センチネル作例に共通する事。

▶1: 100ガンキャノンのコア・ファイター機首を改造した。P&Bのフィギュアは1:100スーパーセイバーより、キャノピーは塩ビ板よりヒートプレス



Gの着いファンの中には旧作を知らない方も多いため、GMという機体について少々解説しておきましょう。RGM-79GMというのは1年戦争(旧ガンダム)時の連邦軍主力MSで、RX-78ガンダムの量産型であります。戦争終結後、Zガンダムの時代にMSの絶対数の不足を補うために残存するRGM-79を改造、あるいは生産ラインを利用したマイナー・チェンジ版がRGM-179 GMII。さらにこのGMIIの一部ガンダムMk.IIの設計を流用、ミサイル等の強化武装を施して、TV本編ではカラバ(エウゴ地上軍みたいなもの)の主力MSとしてZZの時代に登場したのがRGM-86R GMIII。ものすごい勢いで新型MSが開発されていく一方で、このように改修を重ねた十年進手の地味なMSもあるわけです。(ま、いつの時代でも頭数をそろえるのはたいへん、ということですね。)RGM-86Rでも既存のGMIIを改修したものがGMIII、GMIIの生産ラインを利用して新たに生産したのがヌーベルGMIII(Nouvelは「新しい」の意味の形容詞。本当はノベルと読む?)と区別されます。センチネルに登場し、ND側エアーズ軍でもGMIIIを使用していることからZガンダムの時代の中ごろか

ら生産(改修)が開始されたと考えられます。ND討伐隊には新規生産分の頭部の異なるタイプ(性能向上型か?)が配備されたという訳です。(<「ミッションZZ」をお持ちの方はP.85の「モビルスーツ・デザインノート」も読んでね。)

作例ですが、初出がMG誌vol.26(’88年12月号)「ミッションZZ」にも載っています。これを今回センチネル用に改修したもので、斉藤君のネロと並べて違和感がないようにと心掛けました。以前作ったパーツも含めて簡単に説明します。

■頭部

センチネル用にデザインが改稿になりました。以前作った頭部(セメダインのエポキシパテ削り出し)にZplusの後頭部を移植、NAXポリパテでライン修正してディテールを付けました。

■胴体

GMIIのキットの胴体を切ってプラ板で形状変更。胸は2mm延長。腰部アーマーは切り離してプラ板で大型化。横のものはプラ板にて新造。各部増加パーツはポリパテ製。胸部ダクトは1mmプラ板で箱を作って角を落としたものの中に、0.3mmプラ板製の階段状パーツをハメ込んで作ります。腰部大型ミサイルは佐藤剛氏製作のジェガン重裝型(MG誌vol.43/’88年5月号)のもの

地球連邦軍/汎用量産型MS

RGM-86R

ヌーベルGMIII

バンダイ1:144スケール・キット“GMII”改造

MODELER/黒野利電(協力/佐藤 剛)

GRAPHIC: P. 233 ROLL OUT: 1986 OCTOBER, 1989 MAY

のをお借りしました(感謝!!)。ランドセルはガンダムMk.IIのもの。

■腕部

ライフル、シールドも含めてガンダムMk.IIのものを流用。手首取り付け部で2mm延長してあります。肩はプラ板&プラ角材にて新造。ミサイル・ポッドもプラ板箱組み。

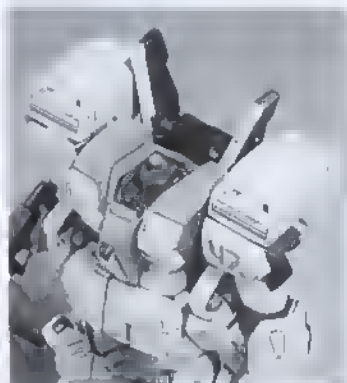
■脚部

ももを2mm延長。各増加パーツは基本的にポリパテ製。ひざの白いパーツとノズルはプラ板より。プロベラント・タンクはφ8mmプラパイプより。スロープ部分はポリパテでつくりました。

■塗装

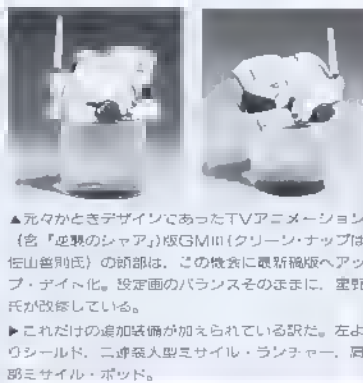
毎度のことながらあの人からカラーリング指定書が送られてきます。差出人が「from坂上香織より戸くね♡」とか書いてあるのも毎度のことですが、あて名に書き間違いがあった時

のことを考えると、私にはとていマネのできない至当ではあります。本体色はグンゼMr.カラーNo.311のつや消し。ピンクは赤を基本に黄と白を少量ずつのつや消しアクセント・カラーはグロスの白。裏いグレイは同No.11+No.13のつや消し。プロベラント・タンクと大型ミサイルはつや消し白。フレームはいつもの通り黒+銀のつや消しです。以上ラッカー系。エナメルはレッド・ブラウンで汚して水性ホビーカラーのクリアー・ブルーにて頭部メインモニターを厚塗りして(指紋が付くので取扱注意!)私の作業はおしまい。マーキング類は大きな小人さんがやってくれたんでしょ。私としては胸カラーは一般型ネロと同色のマイアミ・ブルーの方がエウゴらしくて良かったのではないかな、とも思うのですがどうでしょうか、だめでしょうか?(一割と死語)



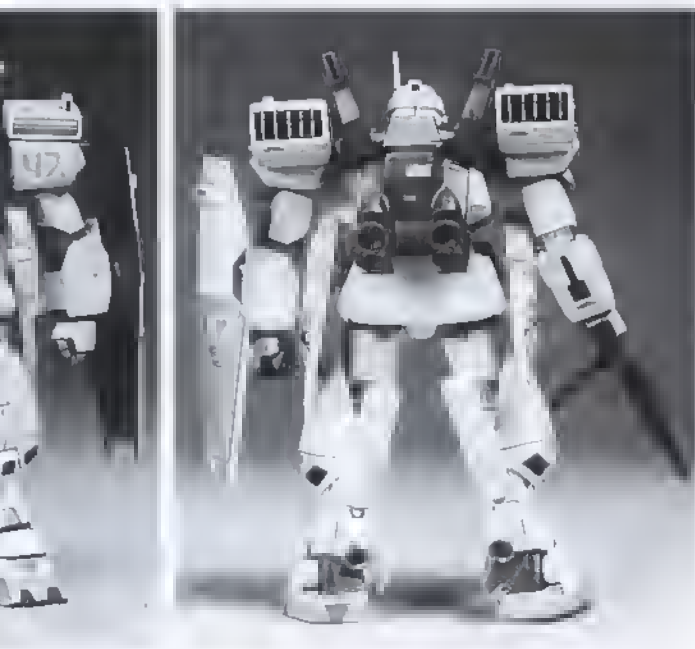
▲首の裏面内蔵は、パイピングと追加パーツでそれらしく。腕元の“GM”マーキングは、「ガンダム系量産MSは全て入っている」事を指定したモノ。もちろん、ネロにもジェガンにも入る。

▶格々しい重裝備を施したヌーベルGMIII。腕のダブルダクトが、プロテクター的な印象を与える。「中身だから強そう」を言うよりは逆に「中身に仕ざるをえないMS」を感じさせるのかポイント。いかんせん、ネロ他の新型量産機との性能差は名のないのだ。▼ネロとのコンビネーションを視覚的に納得させる為に残した、プロベラント・タンク(ランディング・デバイス用)。



▲元々かっこいいデザインにあったTVアニメーション(名「逆襲のシャア」)版GMIII(クリーン・ナップは佐山善則氏)の頭部は、この機会に最新機種へアップ・ダイナミク。設定面のバランスそのままに、黒野氏が改修している。

▶これだけの追加装備が加えられている訳だ。左よりシールド、二連装大型ミサイル・ランチャー、肩部ミサイル・ポッド。



地球連邦軍「α任務部隊」汎用型MS
MSA-007, 007T

ネロ[一般型&トレーナー仕様]

1:144スケール・フルスクラッチビルド

MODELER/斉藤隆浩

GRAPHIC: P. 230-231 ROLL OUT: 1987 NOVEMBER, 1988 MAY

■がんだむ・ちこく

事の始まりはこうだ。彼は「センチネルMSの中から何か好きなのを一点」といった旨だった。しかし、いざフタを開けてみると「あー、おめえはネロね、ネロ//」「……………」

■1987年7月下旬某日

編集部にてFAXで設定が送られてくる。以前MG誌上にチラッと出ていたモノとはどう見たって全くの別物である…。

■1987年8月中

という訳で（何それ？何ノ）8月は全く作業にならず（窮いからねえ）8月が終わってみるとそこにはボディシカ存在していなかった。

■1987年8月初旬某日

彼の頭1回のチェック。「何？これ」「胸です」「ふーん……残りは？」「これだけです」「ゲッノどーすんだよお前！」

「えっ、あーがんばります」泣きながら帰宅する私。更にこの時彼は「いい形出てるちゃん、信頼してるぞ、任せるノ」

と書いてプレッシャーをかけた。

■製作

まーそんな訳でネロは私が担当することになったのよ。さて、ところで今回はビギナーの読者諸君の為に型取りやヒートプレス等を一切やらないで製作した。やる気さえあれば君にもネロが作れるぞノなんてある意味では「売り」だわさ、別にいいけど。それで工作に関して言うとプラ板を切った貼ったしてポリバテを盛ったぞ、みたいな事しか書き呼がないっノ「頭はポリバテの削り出しで。頭は……」なんて書くのも馬鹿らしいんで（これってつまねえだろ？）ちょっとスクラッチのコツみたいなのをいくつか……スクラッチも度マークの人の作品でありがちなのが「ふーん、上手いけど妙に角い（造語）なあ」ってヤツ。何故？ねえどうしてなの？ねえタカノねえノこれはプラ板を貼り合わせただけで平面を剥き出しにしてるからこうなるんであって解決法は簡単。その上にもう一枚プラ板を貼ってペーパーがけでゆる

いR（曲面）を出してやればいい（もちろんポリバテをコートしてもいい）。プラキットを見て手で触ってみるとよくわかるんだけど、あのR×78ガンダムなんか一見ただの四角風だけど実は平面はあんまりないんだね。それからもうひとつ重要な事なんだけど、パーツごとに丁寧に仕上げて最後に組み上げるんじゃなくて全身のラフなパーツをザラッと作って取りあえず封金でも何でも使って立たせてみてバランスをまめにチェックすることを必ずする様に。前置きの場合、余程の天才的なカンでも持っていない限り少なくともどこかのバランスが狂ってしまうからだ（ライター関係でもこれで失敗しているパターンが多い）。まあ工作に関してはこんなところかな。

塗装に関して言うと④の人が適合したグリーンがレイトナハウスしてて仲々グツとくるものがあるね。それから今回エナメルのスミ入れの際にタミヤの溶剤だとシャブシャブし過ぎてパーツにヒビが入ったりとかよくあるけどペトリロールだとその心配がないんで④だぞ// 臭いもキツくないからさあ君も近くの画材屋へダッシュノ で、引き続きトレーナー仕様改造へ突入//

■トレーナー仕様製作

一般型との相異点は肩ブロック及びバインダー、そしてカラーリングがオレンジに変更になったことであり、作業量は少ない。

■肩

アーマー部はただのプラ板の貼り合わせでの工作。前述の「角い」の説明通りRを出したところもあるが、「エッジを出す」のと「角い」は違う点に注意。Rを出す為にはプラ板をもう一枚貼るのも手だが最初から厚手のプラ板を使うのもまた良いだろう（それくらいは自分で考えないで脳ミソが腐ちまうソノ）。インナー・ブロックは害は小型化されているがもちろん設定では同一のムーバブル・フレームであってネモの物をベースに製作。因に一般型ではリック・ディアスの物がベースだが肩の構成の解釈がある意味では正しい数少ないキットなのだ。ディアスは。そしてバインダーが窄くムーバブル・フレーム部は1:144Zのヒザ関節から作った。この辺の正確な設定は製作の時点では存在しないので他の部分と善く合わない様に考えねばならない。

■バインダー

これもまたプラ板工作。実は後日全ての工作を終えたバインダーを1本弄くしてしまい丸2日埋しても無い。そんなに顔はちらかっているのにどうやっても発見出来ない。最近では「ブラックホールを持ち歩く男」として知られているのだ。結局バインダーは複製して使用。何も言いたかねえやもう……………。

■塗装(オレンジ)

フラットだがベースは蛍光クリスタル・レッド。何色も混合したのだからね、ゴメン。



▲▼一般型とトレーナー型のサイド・ビュー比較。肩ブロックの大きさの違い、肩バインダーの付け位置に注意したい。

◆正面形は想像以上にスレンダー。小さな肩パーツが、バランスを良い物とする。

▼トレーナー型用の肩バインダー。当然ムーバブル・フレーム接続で、作動時としてブルブル動く。中核は、推進機とそのプロペラントがそのほとんどを占める。



地球連邦軍/早期警戒偵察用MS

MSA-007E

EWACネロ

1:220スケール・フルスクラッチビルド

MODELER/百武俊彰

GRAPHIC: P. 221 ROLL OUT: 1986 APRIL



◀▶EWACネロ3面Photo。かとき氏としては2作目のEWAC機デザイン(実はアイ・ザックはかときデザインであった//)だが、前作に無い新しいポイントとしては何と言っても「複座機」。故、コクピット・ブロックは2通り型人型化され、胸部ロトドーム・マウントの様に「顔」にあたる部分は専断に前方に位置する。側面形はすでに人型とは言えない。



▶百武氏が製作した、...220ネロ・バリエーション3機。基本となる一般型製作/増設し、EWACネロを製作した。



1:220とはいえ、ワークス体制で製作したEWACネロです。EWACの設定を初めて見た時は、「これを俺が作るのか、どけげっ!!」とマジで思いました。微妙なラインがバンバン入ってるし...。製作手順としては、まず1:220一般型のネロをスクラッチし、それを複製した物をEWACとします。では、まず基本となる一般型の製作から見ていきます。

■頭部

なんと1:220ガンダムMk.IIの削り出しに、ポリパテ盛って整形しました。

■胸部

胸部エア・ダクトのつくグリーンの所は木工用エポキシパテ。あとは全部プラ板&プラ棒です。バック・バックとテール・スタビレーターはヒートプレス。あとはプラ板の箱組み。

■腕

上腕だけガンダムMk.IIのを加工。あとはプラ板から。手首はやっぱりガンダムMk.IIから。

■脚

大腿部だけガンダムMk.IIのを加工。あとふくらはぎをポリパテで、その他はプラ板の箱組み関係。

と、基本型はこれでおしまい。わからないのは斎藤さん作1:144のを見て下さい基本的には同じですから。(と思う)あ、それと、全体的にカクくならないように気をつけよう。たとえば1:220といえども、ちゃんと微妙な面を作らないとね。脚とか特にそれをやらないと怪しいに見えるから。図はただベタベタ張っただけに見えるけど、やる所はやってますから。

■EWACネロ

はい、ここからEWAC。「作り方がわからない」とが「どこから攻めたらいいの?」等あったので図を見て下さい。これで組み方わかるでしょ!

■頭

図のとおりです。微妙なライン+ねじれが入ってるし、体とのバランス、肩が入るクリアランス等問題がいっぱいあるので何回も仮付けしながらやりましょう。一番難しいのが胴体との付^{あたりまえだー}け方。これって絶対人型じゃないでしょ。変に頭が前すぎるとアブナイ人みたいだし...。一番いいのは元の顔の部分を顔とみなさないで胴体の一部っていう感じにしたほうがいいみたいです。EWACはこの顔がポイントだからがんばろう。(なんたるー)

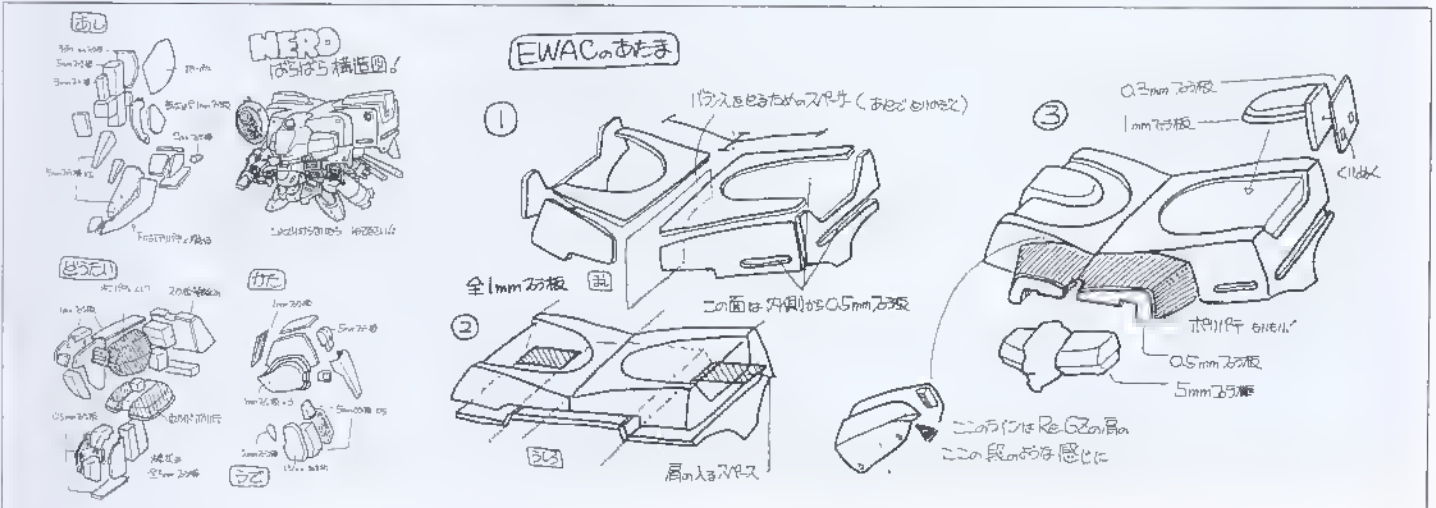
■その他

ドロイド・シーカー&山越えカメラは5mmプラ棒にプラパイプ、バック・バックの丸いレーダーはアイザックで、横のインテークはSガンダムより。4つのデータ・ポッドは3mmプラ棒より。背部のプロペラント・タンクは10mmアクリルパイプ。あ、そうそう頭のレドームは見ての通り、Zplusのを一回り大きくして使用。

■塗装

EWACは、センチネル特有のSガンダム・ブルー系ですが、よりパステル・カラー的に白の比率が高くなっています。水性アクリルのコバルト・ブルー+白+クリアー・ブルーです。

と、いう事でわかりました? 発売予定もあるMG.O.O.K.版ネロを改造して1:144のEWACを作ると...げー頭がこの1:220の約2倍...パワーのある人は挑戦してみてくださいね。では!



ネオ・ジオン軍/簡易量産型可変MS

AMX-003(MMT-1)

ガザC[MAモード]

1:220スケール・フルスクラッチビルド

MODELER/安藤"ボケ"作"昌弘

GRAPHIC: P. 235 ROLL OUT: 1988 APRIL

ピ・ピンクのモビルスーツやシャア
かっ? いやっ、にった(ピンクのリ
ボン) エリちゃんだっ?とゆー訳でキ
ットにもならなかったガザCです。

■機首

変形しちゃうとバック・バックにな
る機首ですが、MA時のポイントとな
る所みたいなので、やや長めにプラ板
の箱組み工作です。外壁の凹モールド
はホントはスジボリしようと思ったの
ですが、シャープにするためにプラ板
細工です。先端のキャノピーみたいの
スタビレーター等、機首はまるっきり
プラ板です。ただテール・ノズルは
フルマーモットガンダム
ZZのパーツです。

■胸

ここもプラ板ですが、左右のインテ
ークの上面のラインが、先に行くほど
ななめに3次曲面しているのなかなか
作りがいがあったりします。左のイン
テーク内側は凹面ヒートプレス、右
のセンサーはガザCのパーツ。

■腕とバインダー

腕はMAモードの設定だけ見て作っ
たもんだから「どびん」みたいな形に
なっていました。指ではじめて、
「いい音色だな」とマ・クベ大佐が言
ったとか?

バインダーは左右線対称です。材質
はポリバテ。本当はヒートプレスすれ
ば軽くできたんだろうけど失敗。ポリ

バテに直接スジボリするのも善戦しま
したが。1度キャスト複製した方がス
ジボリしやすいかな?

■腹部

機首、腕、足のパーツを支えるパーツ
なので3mmプラ棒や、真鍮線を通して
います。もともと股関節は設定がないの
で、かなりセンチネル的に工作してい
ます。

■足

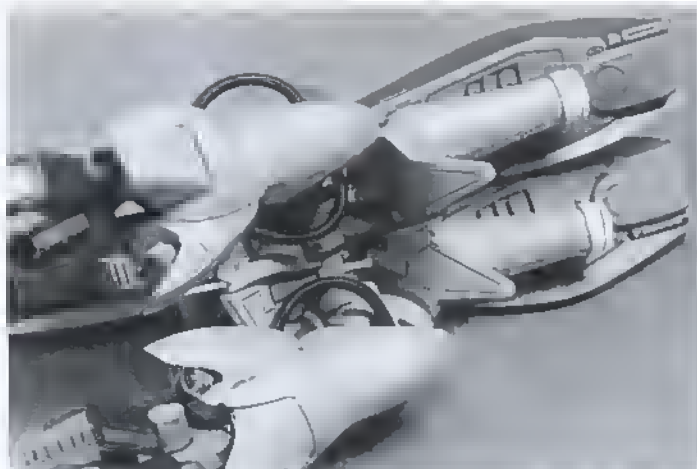
ももの部分はエポキシバテ、すねの
部分は1:220のマラサイのすねをポリ
バテで整形、かなり強引です。足のフ
レームは全てプラ板、デコレートにF-
1のパーツとか使ってます。ソメはプラ
板から。腰のアーモアなんかはドラグ
ナーのパーツを切りつめたものです。

■細部

パネル・ラインはトライマスターの
テンプレートから。これって慣れると
結構使いやすいんで、とりあえずおす
すめ。それから各所のパイプはモビル
スプリングです。

■塗装

あさの先生指定のカラーですが、旧
シャアザクのカラーと似てますね。ピ
ンクは白を基に赤と黄を少量ずつ。赤
はマルーン。グレーの所は、グンゼ特
色307+黒+ウッド・ブラウンです。全
でフラットですがグロスでもかっこい
いかもしれませんね。



▲股関節。スカート内側もキチッと仕上げてい
る。アオリからのショットをも考慮に入れて
の工作。

◀肩バインダーの裏は、アニメーション劇中
に登場した物とは全く違う。センチネル版設
定。故に、MAもMSもおそろい。



▲肩バインダーは、スタビレーターを
中心に線対称。有機的な曲面を上手く
取り入れた構成である。

◀MA形態のサイド・ビュー。機首にあ
たる部分の凹モールドが、単なるV字
彫り(スジ彫り)ではない事に注意。設
定画は、こう解釈してほしい。



えーと。どうも赤羽です。割とセンチネルは他人の目で見えてきたけど、実際やってみるとチェックが厳しくてけっこうつらいです。

■頭

全体はエポキシ・パテのムクからの削り出し、首まわりのディテールは鉄道模型の物からそれらしく。

■胴体

上半身の予定は全部プラ板の箱組み。肩に相当する所は1:144マラサイの(どごだっけ)物から。腰はエポキシパテのムクから、背部のパイプは2mm丸棒と3mm亚克力パイプで。股関節部のアーマーはヒートプレスで作った物にエポキシパテを盛って腰部と一体化しました。

■腕部

肩部は亚克力棒にエポキシパテを盛ってテーパの付いた形にした物。上腕部は5mm角棒にプラ板を貼って仕上げた物。下腕部は流用パーツを芯にポリパテを盛って形にした物。手は1:20のフィギュア・キットの手を流用してカリカリとモールドを入れて仕上げ

た物。フタはエポキシパテをある程度のぼした物から削り出した物。

■脚部

太ももは流用パーツを芯にポリパテを盛って仕上げた物。スネ全体はヒートプレスで基の形を出してからポリパテでラインを出した物。自分自身もヒートプレスはあまり得意ではないので、基の形を芯にパテを外側に盛るか、裏打ちして形にするかその時の気分で作ってます。ハイ。つま先などは、5mmと3mm角棒をゲージにプラ板をかこって仕上げた物。

■その他

腰部アーマーは、前と後はプラ板を貼り合わせて、横部はヒートプレスで作ります。つま先部のアーマーもヒートプレスで、両腕にマウントしてあるバインダーはプラ板で土台を作り、エポキシパテを盛ってガリガリと削って整形した物。内側はプラ板のはり合わせから。一部流用パーツを使って作りました。背中のバック・バックは、コクピットになる所を形にしてからそれをゲージに後はプラ板の箱組みです。

ネオ・ジオン軍/簡易量産型可変MS
AMX-003(MMT-1)

ガザC[MSモード]

1:220スケール・フルスクラッチビルド

MODELER/赤羽一宏

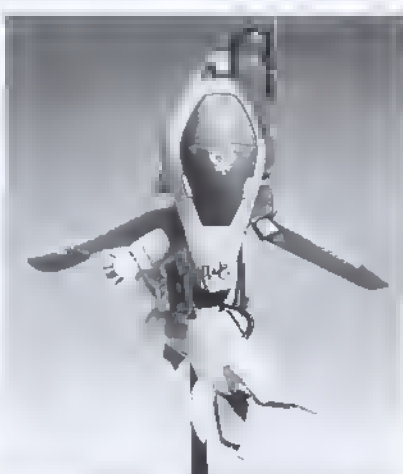
GRAPHIC: P. 235 ROLL OUT: 1988 APRIL

ビーム・カノンは3mm丸棒の削り出し。スタビライザーはプラ板貼り合わせの削り出し。ナックル・バスターも同じ要領です。あと、話が前後するけど、腰部アーマー(前と後)の取り付け方はただの真鍮線つなぎは、ちょっといやだったんで前部は亚克力パイプや丸棒を使って、後部は角棒や流用パーツを用いて使ってみました。ディテールは頭部の所で書いた鉄道模型からの流用パーツとか、あとPカッターとかで彫るんだけど今回Pカッターの刃をグラインダーで薄くしてみたけど、きたねーな。後は2mm幅の彫刻刀で彫ってみました。それとトライツール・テンプレートも使ってみました。やり方はい

ろいろあるけど両面テープで押さえてやるのが今の所自分ではベストのようです。全体のピンクは安藤氏の混ぜ方を参考に自分の目で調合したんだけど、どうやら色盲みたいですね、私は(そんな事はないか)。赤い所は、赤2号(Mr.カラー⑧)に気持ちグレーを混ぜた色で。グレーの所はグレイッシュ・ブルー(Mr.カラー⑧)で設定の塗り分けに合わせて塗りました。後、細かい所ですが、手の甲などはホワイトで。スミ入れはエナメル系のブラックで今回はブラウンを混ぜるヒマがなかった。ジオン・マークは編集部の方でしてもらいました。



▶▼ガザC・MS形態3面photo。仲々緊張感の無いスタイル、ではある。腕・脚・バインダー等、とにかく元のアニメーション設定面を「ヒイキ目」に、良い方に良い方に解釈する」手法を用いて、3次曲面を減ったモデリング。(安易なアレンジを用いている訳でない事に注意)



▲MA形態との比較。別々の人間が作ったと考えれば、仲々のマッチングだろう。



ネオ・ジオン軍/簡易量産型可変MS
AMX-007(MMT-3)

ガザE

1:144スケール・フルスクラッチビルド

MODELER/長谷川やすし

■GRAPHIC: P. 234 ■ROLL OUT: 1988 APRIL

さて、純センチネル唯一のネオ・ジオン・MS、ガザEです。実は私が気に入ってたのは初期設定のディフォルメの様なガザっぽくないガザGだったんですが、この改竄版がガザEもズサ+αアジールみたいで仲々カッコイイ。こーゆー異色なのって割と好きなんだよね。

■製作

このガザはセンチネルにしては流用パーツが使えます。と言っても基本になるだけなんですけど、キットが基本に出来るってことは精度的にかなり安心かつそれを元にバランスを決められるし、左右対称、エッジのシャープさなど、自作できるんだけどあえて流用パーツを使う意味を解ってほしい。(自作

でキット並の精製が出せれば流用パーツなんか使うことないんだけどね。)

■胸

左右ブロックは下部を削ってできるだけ小さく。中央ブロックは3mmほど幅をつめて前方に向かってエボキシパテでボリューム・アップ。えりもエボキシパテです。右ブロックに付くレドームは戦車等の転輪をポリパテで成形したもの。左ブロックは前後に短いプラ板で作ったダクト(グロス・ホワイトの部分)を付けて右側のレドームとのバランスをとっています。

■腰

ここはプラ板の箱組みでできるんだけど、形が似てたんでキャスト版Sガンダムの肩(Gクルーザー製作時にあ

まった物)を加工して使用。

■バインダー

丸い物をヒートプレスするとどうしてもゆがんでしまう私。で、丸い流用パーツを探します。初め「S.F.3.D」ノイズポッターのパーツを使ったんだけど小さすぎてバランスが悪いのでボツ。結局カプールの蓋(ログ・マック)を200円で購入してきて使用。アオシマのプラって硬くて大変。あとはせんぶプラ板でできます。上部のメガ砲(?)は8mmプラパイプをテーバーを付けて使用。バインダーうらのディテールは私が考えたんだけどライチ。もっとゴチャっとした感じにしたかったんだけどな。腕はキャストの削り出し。指は「S.F.3.D」の角ランナーから。

■脚

ももはズサの物を2mmポリウムUPして使用。すね(?)はヒートプレスした物にポリパテで形にしてこれをキャスト・コピー。なんで3本あるかって言うと、近所キュベレイとかこの足のギアが付いているってのがほとんどだし、何か異和感があってイヤだったのでギアのかわりにうしろにも、も

う1本足を付けしてもらいました。

■背部

機首はズサの物にポリパテを盛ってαアジール風に。バルジはヒートプレスです。バック・バックはヒートプレス+ポリパテ。テール・スカートもヒートプレスでちょっとゆがんでしまったのでポリパテで修正。

■その他

バズーガはプラパイプとザク・バズーカから。バインダーの角形スラスタはプラ板で作り、中にサザビーの角形スラスタはプラ板で作り、中にサザビーの角形スラスタを入れてそれらしく。

そのほか丸いパーニアはヤクト・ドーガから。

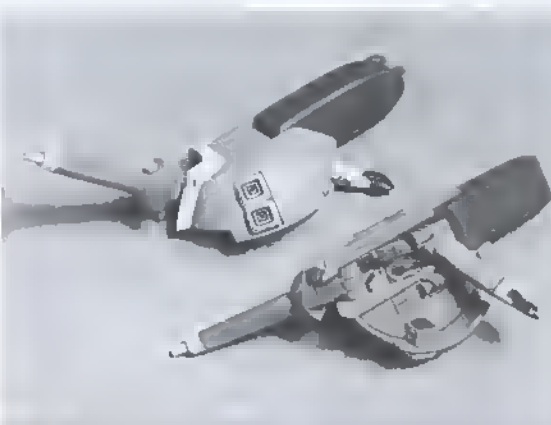
■塗装

私は安藤君がガザC用に調合した塗料をそのまま使わせてもらったので、何をどのくらい混ぜたのかわかりません。安藤君が作ったピンク、グレー、ダーク・レッドの3色以外の色は、足のウラ、丸パーニアなどはミッドナイト・ブルー。指、足のツメなどはエナメルフラット・ブラック+シルバーです。



▲製作途中のガザE。当所、両バインダーはS.F.3.Dのノイズポッターのパーツを使用していたが、あまりに小さいのに後でログ・マックのパーツに変更。その他、動力不足のためにこの後数度に渡り大改修が入る。

▼両バースから、完成後のガザE。どこがどう変わったかは、一目瞭然。どうしても試作段階が多い、センチネル・モデルならではの現象。



▲バインダーの角形スラスタは、内側にサザビーの物を埋め込んである。裏面にはビーム・サーベルが収められているのがよくわかる。

▼胴のバインダーを外したサイド・ビュー。このショットだと、大腿部がズサのパーツと同型なのがよくわかる。テール・スカートの間にランディング・ギアを兼ねる3本目の足が生えている。





■地球連邦軍大型輸送シャトル／
エンタープライズ級

シャトルとしては超大型であり、機体上面には前後輪間付近にカーゴ・ブロックを有する。連邦の宇宙港であるペンタに係留されていたが、'ガリレオ'・'フロンティア'・'メイフラワー'がニューディサイズに連邦議会制圧の為に参戦された。



FEDERAL FORCE/SPACE SHIP & SHUTTLE MAGELLAN, SALAMIS, ENTERPRISE

From a BANDAI 1:1200 scale kit based Modeling by Atsushi HAGIWARA
1:1200 scale Full scratch build Modeling by Masahiko ASANO

NEW DECIDES/SPACE TRANCEPORTER COLUMBUS

1:1200 scale Full scratch build
Modeling by Atsushi HAGIWARA



■ニューディサイズ
輸送艦/コロンブス級

旧大戦にて使用された旧型輸送艦。グリプス戦争時には新型輸送艦も配備されているが、そもそも物が単純なだけに現在も運用されている。4箇の同形大型コンテナを持つ。ニューディサイズの他、そのNDを扱う討伐本隊さえもコロンブス級を使用している。



■ニューディサイズ
強襲揚陸艇/
コロンブス(改)級

輸送艦であるコロンブス級に、月面降下(ランディング・デバイス)にも活用出来るブースターを装着した改型艦。艦体前半部と同等のボリュームを持つブースターを後着したそのフォルムは、いかにも改型艦、と云わんばかりである。



■地球連邦軍ND討伐本隊戦艦/
マゼラン(改)級

連装メガ粒子砲を7基装備した、前世紀の大艦巨砲主義的戦艦であったマゼラン級に、グリプス戦争時にMS搭載能力を消した改型艦。結果、艦首にあった2基の主砲を撤去する事となったが、相対的には戦力は向上している。ND討伐本隊戦艦'ブルラン'はこのマゼラン(改)級であり、ベズンへの到着時間短縮の為に大型ブースターを装填した。

■地球連邦軍α任務部隊巡洋艦/
サラミス(改)級

マゼランと同じく、旧大戦で使用された連邦巡洋艦サラミス級を改造した艦。艦首にMSカタパルトを1機装備。又、対空兵器が増設された。α任務部隊ではベガスIIIを旗艦に、このサラミス(改)級4隻'レパルス'・'スティクスホルム'・'タカオ'・'ロングビーチ'から編成される。大型ブースターは、パイユースール基地から打ち上げの機体降した。

■地球連邦軍ND討伐本隊巡洋艦/サラミス(改)級

α任務部隊のサラミス(改)級と同型艦。識別方法としては、艦体側面のカラーがαがレッドなのに対し、本隊はグリーン。



FEDERAL FORCE "TASK FORCE α " /
ĀGAMA CLASS ASSAULT SPACE CRUISER

PEGASUS III

MASTER MODEL/1:400scale Fullscratch build "ĀGAMA"

Modeling by Naoki SATOH (Special Thanks) Remodeling by Atsushi HAGIWARA



ニューディサイズ対候に編成されたα任務部隊旗艦が、このアーガマ級巨艦・強襲宇宙巡洋戦艦「ペガサスIII」である。旧大戦で「ニュータイプ部隊」と称された、ティターンズ艦隊第13独立部隊所属「ホワイト・ベース」(正式名:ペガサス級1番艦・ホワイト・ベース)にあやかり命名された、由緒ある艦。1番艦と基本的な変わりはないが、回転式住居ブロック構造を廃止し、後部エンジン・ブロック横のスラスタが簡略化された。又、「ペガサス」の名の通り、ホワイト・ベースと同様のレーダーが、ブリッジ横に搭載された。カラーリングは1番艦と異なる、ブルー系。

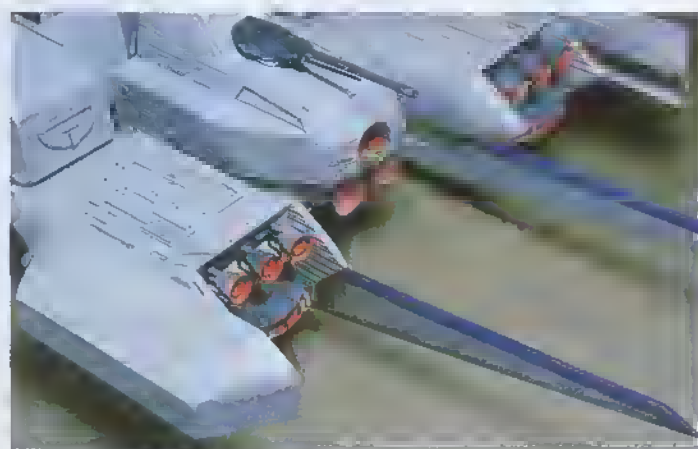
前作「PROJECT Z」にも収録された、佐藤直幸氏制作の巨大アーガマ(同と全長77mノ)を、センチネル版ペガサスIIIへとリメイクUPしたモデル。そのほとんどがプラ製である。



▲「本馬」の真に相当する位置には、黄色のレーダーが。ブリッジ周辺ディテールにも注意。



▲MS格納庫ハッチは、開閉式。MS用カタパルトも確認出来る。



▲後方にも1門主砲を持つ。おびただしい数のノズルがすごい。



▲機体表面にも2門の主砲を持つ。黄色の円状の部分は、メガ粒子砲が内蔵されている。

▶これは、星野利雄氏作による、バンダイ1:2400スケール・アーガマ改修のプロップ。Photo STORY 冒頭、地球から打ち上げられるシーン等で登場している。

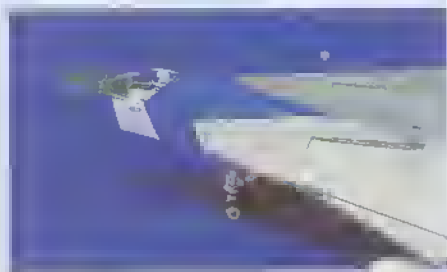


FEDERAL FORCE/
WAVE RIDER TYPE CORE-FIGHTER VARIATION
FF-08WR WIVERN

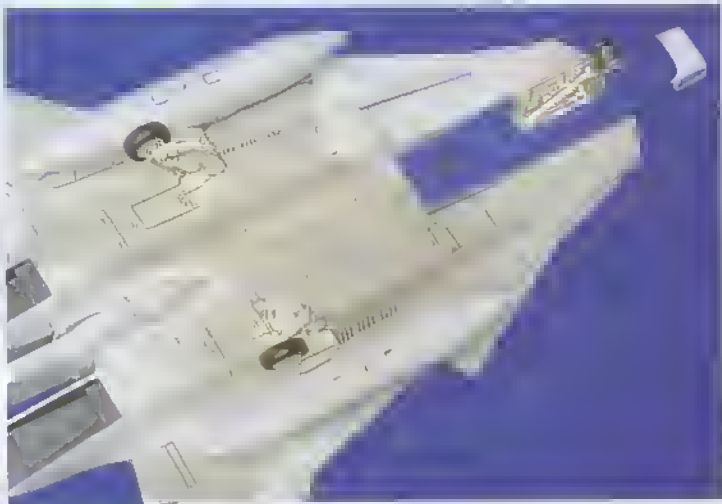
1:72 scale Full scratch build
Modeling by Toshiaki HOSHINO

母機の全領域戦闘機で航空機の延長上にあるが、AMBAC概念を取り入れたテール・スタビライザーを持つのが大きな特徴である。FF-08GB「Gコア」のコクピット廻りを活用しているが、正面から見て逆V字形をしたウェイブ・ライダー・タイプの機体で、ZelusのWRモーターやガンダムMk.IIのフライング・アーチャーに似た特徴を持つ。WRモーターに変形するMSの、TMS用機体としても使用され、超音速飛行時は主翼部の可動部は收縮させ、デルタ形の平面形となる。塗装は配属状況によって様々な物があるが、そのほとんどが機首廻りに関してはコア・ファイター同様のブルーをペイントしている。写真の機体は、フェリス・スプリッターを施したタイプ。

Photo STORY参照。R&Rが収めるウェイブ・ライダーはコア・ファイター・バリエーション。航空機のディテールを無理なく添えるスクールとして1:72をベースとし、1:100ガンキャノンのコア・ファイター機体も参考に、バルサ模型・プラモデル・ブレスにて製作。脚部は取り外し可能、そして何と云ってもポイントはその完璧なまでのスジボリ等のディテール。フェリス・スプリッター独特のマスキングも外件である。



◀Gコアと同じ機体ブロック。
キャノピーは透明パーツであり、
コクピットにはちゃんとR&R
が乗っている！
▶前部・主翼共に、脚部軸も
含めてリアルな仕上がり。ウェ
ザリングもそれに倣う。
▼テール・スタビライザーには、
プレスティング・フックが確認
出来る。黄色の物は機首灯。



FEDERAL FORCE/
PRODUCTION TYPE MS

MSA-007 NERO

1:144 scale Full scratch build
Modeling by Takahiro SAITOH

ネロはZ(イオタ)ガンダム(=Sガンダム)の下半身を入(ラムダ)ガンダムの上半身の設計を合わせた。比較的高級な量産機である。故に、今までのGM系量産機に見られない、Sガンダムと共通なスレンダーなシルエットを持つ。α任務部隊ではサラムス改竄に9機づつ、ベガサスIIIに3機、計39機が配備されているが、これは特殊任務故、優先されたケースと見える。オプション・パーツも多

数用意されており、月面降下(ランディング・デバイス)装備を施せば、自力降下も可能である。

モデルは一部Sガンダムのキャスト・パーツをゲンとして利用したスクラッチ・ビルト。その他、作姿の単純化をける為にもモなどを添にしている。カラーリングは、マイアミ・ブルー(仮に言うレイテン・グリーン)とウォーム・グレースの塗り分けて、量産機らしさを強調。



▼バック・バック上面にはランディング・デバイス用の大型プロペラント・タンクを装着している。ふくらはぎのタンクも、同様。



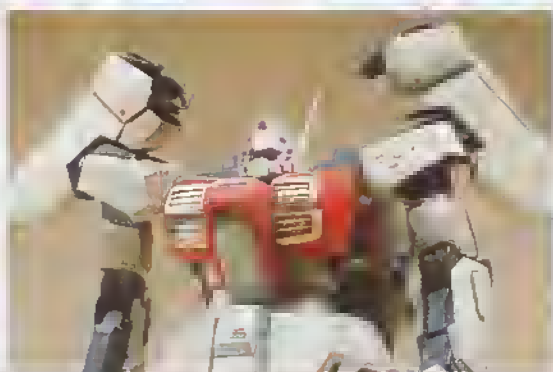
FEDERAL FORCE "TASK FORCE α"
TRAINER TYPE MS

MSA-007T NERO "Trainer TYPE"

1:144 Scale Full scratch build
Modeling by Takahiro SAITOH



▲両肩にムーバブル・フレーム
接続されたバインダーは、この
角度で固定する事によりバック
・パックのノズルと飛行ベクトル
を合わせて使用できる。



ベガスIIIに同時駆動できるMSとして搭載されているのは
7機で、その内訳はSガンダム×1、ZPlus×2、FAZZ
×3、そして残るのがこのトレーナー仕様のみである。用
途を限定した呼び方ではあるが、要するに両肩にムーバブル・
フレーム接続のバインダーを装備した高機動仕様とも言えるであ
ろう。バインダーは特殊な作動機としてAMBACを付けない。
又、推進機も内蔵する。唯一の追加武装としては、希部にSガ
ンダムと同型の脚部バルカン×2門が追加されている。一般型
のネロがマイアミ・ブルーとグレーの塗り分けなのにに対し、こ
のトレーナー仕様は鮮やかな螢光オレンジとグレーに塗り分け
られているのが特徴。搭乗者は、ストール・マニングス大尉。
左ページの一般型ネロをリメイクUPしたトレーナー仕様。
両肩ブロック、両腕のバインダー、脚部バルカンを追加工作。
カラーリングはF-1Bホーネット試作号機をイメージした螢
光オレンジ。

FEDERAL FORCE/
EARLY WARNING AND CONTROL MS

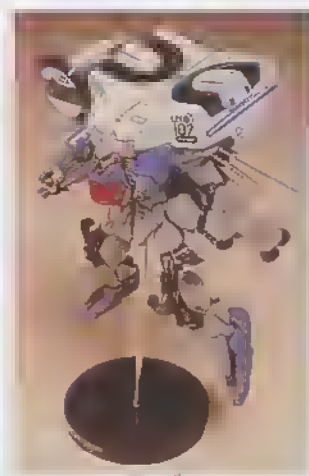
MSA-007E EWAC-NERO

1:220 scale Full scratch build
Modeling by Toshiaki HYAKUTAKE

EWAC（イーワック）ネロは、早期警戒用機である。ミノフスキー粒子低濃度下でのレーザー索敵を主とし、同粒子の影響を受けないレーザー通信を利用し母艦のCIC（コンバット・インフォメーション・センター）とリアルタイム通信を可能としている。又、機体による通信が不可能な場合は背面のデータ・ホッドに情報を記録して持ち出す。RPV（無人探査機）や山崎スカメラもセットされた高修形機である。

同じ連邦のEWAC機であるEWACサクと、共用パーツが多い。

1、220スケールによる作例は、まず一瞥がネロを製作・複製しての改造による。そもそも柄が細いデザインだった為、このスケールとしては細かなまでの結構なモデルと言える。カラーリングはフラット・ホワイト、パステル・ブルー、ブルー、グレイ、ブラック各グレーでまとめ上げた。



FEDERAL FORCE/
MASS PRODUCTION TYPE MS

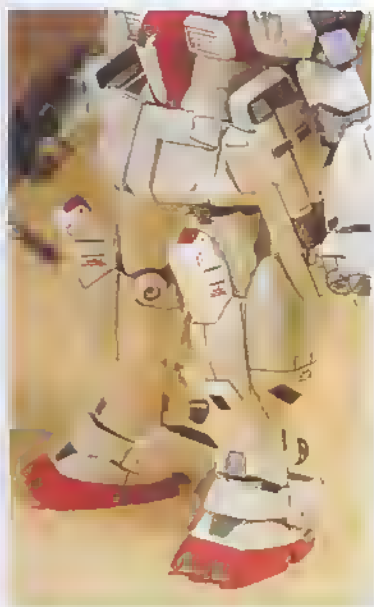
RGM-86R NOUVEL GM-III

From a BANDAI 1:144 scale kit "GM-II" based
Modeling by Toshiaki HOSHINO

◀頭部とふくらはぎ、フロント・スカートに追加パーツを装着。足元にはガンダムMK.IIの設計が見える。腰部には2連大型ミサイルをセット。

連邦軍は旧大戦中に大量生産されたGMに戦後改良を加え、GM IIとして再設計した。グリプス戦争では、そのGM IIを更に近代化する為にGM III計画を実行。RX-178 'ガンダムMK.II'の設計を一部導入し、又、遠距離支援用の各種ウェポン・ユニットの装着を可能として基本設計のモダリゼーションを行った。これはGM IIとしてローランド・アフトした後の機体から改修出来る規格を持つが、同時に新機からGM IIIとして新設計・生産された機体も、区別のためにニューベルGM IIIと呼ぶ。このニューベルGM IIIは、GM IIよりも強力なシエネレーターを搭載し、それに伴い胸部ダクトが増設された。頭部もバルカンの格納装置が改良された新設計の物がセットされている。

前作 MISSION ZZ に登場した旧例を、センチネル版ニューベルとしてリメイクUP。頭部は新機。又、胴体等ははかど氏のイラストレーションを参考に改修。ネロのラインとつながりを感じさせる仕上がりを目指している。カラーリングは、ビデメ版'0000のRGM-79 GSのイメージを、センチネル風にトランスレートした物とした。



▼肩のミサイル・ポッドは開閉選択式。頭部は新設計ヴァージョン。又、胸元の 'GM' のマーキングに注意。





NEO ZION/
PRODUCTION TYPE TRANSFORMABLE MS

AMX-007(MMT-3)GAZA-E

1:144 scale Full scratch build
Modeling by Yasuyoshi HASEGAWA



旧大戦から7年後、小惑星に逃げ込んだジオン公国軍残党は「アクシズ」として再びその姿を現した。アクシズが徴用版TMSとして開発されたガゼ・シリーズがトランスフォーム機構をテーマに開発されてきた理由は、主に運動面であったのに対し、この巨獣は射撃距離・射撃精度も考慮に入れている事に注目したい。MSモードから変形後は他のMSのS.F.S.(サブ・フライト・システム)としての使用も可能。同時に装備した大型パイonderには、メガ・カノン及びウェポン・ユニットを装備して

おり、火力面においても秀れる。か、故に1機あたりの生産コストはC型の2倍強というのか、ネックとなっている。メサ・ガゼ的なフォルムを持つガゼEは、その通りズラとガゼのシルエットをグーシに基作。バーン色度を高める為の手短かしては、オーソドックスなフルスクラッチ手法である。カラーリングはコーラル・ピンクとマルーンで、アクセント・カラーにはグロス・ホワイトを用いている。

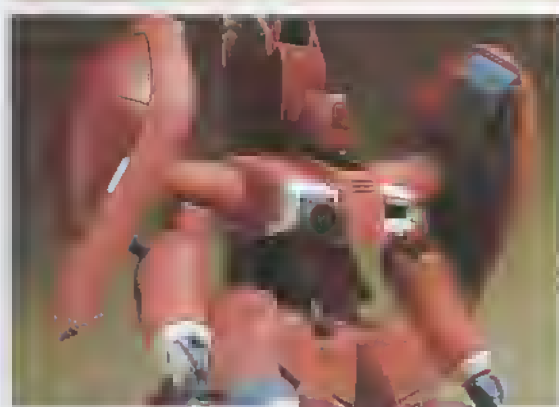
◀S.F.S.モードを考慮に入れた場合、ガゼ系特有のナックル・バスターは脱落されず、通常型のバズーカを携帯する。右胸にはレドームを装備している。



NEO ZION/SIMPLICITY MASS PRODUCTION TYPE
TRANSFORMABLE MS

AMX-003(MMT-1)GAZA-C

1:220 scale Full scratch build
Modeling by Masahiro ANDOH[MA mode] Kazuhiro AKABA[MS mode]



旧ジオン公国軍のMSとは全く異なる概念から生まれた、アクシズ技術陣独自の設計・開発による大規模生産機。そのコンセプトはあくまでも突撃用兵器であり、TMSとは名ばかりの感が強い。高に機敏を組み、"MS"と言うよりは可変自在砲と呼ぶに近いであろう。グワダン級戦艦に推定30機以上が搭載されており、そのコーラル・ピンクの機色が宇宙一面に広がる時は、一種異様な光景と見えよう。ガザC・MA形態は、安藤氏によるフルスクラッチ、元の設計画よりもメリハリやユニット構成をイメージUPさせた、センチネル隊設定による工作に特化した。同MS形態は、先に完成していたMA形態の作品をトランスフォームさせた、という仕上がりを狙っている。

NEO ZION/
SPACE HEAVY BATTLE SHIP
GWA-LEY

MASTER MODEL/1:2200 scale Full scratch build "GWA-DANN"
Modeling by Yosuke SHIMIZU "Special Thanks"
Remodeling by Bond NEJIGASHIRA

NEO ZION/
SPACE CRUISER
MUSAI

From a BANDAI 1:1200 scale kit based
Modeling by Bond NEJIGASHIRA with Masahiko ASANO

アクシズ最初の旗艦となったグワダンと同級艦。超大型戦艦「グワレイ」。旧ジオン公国軍のグワジン級戦艦はMSカタバト・デッキが無い事が特徴であったが、グワダン級では白基も備えている。下部の1基はターレット式のMSランチャーとし、MSを270°任意の方向に射出出来るのが、大きな特徴。大口徑の砲こそ持たないものの、そのMS搭載能力でそれを補っている。グワレイ艦降指揮官は旧大戦主戦士のトワニング提督。

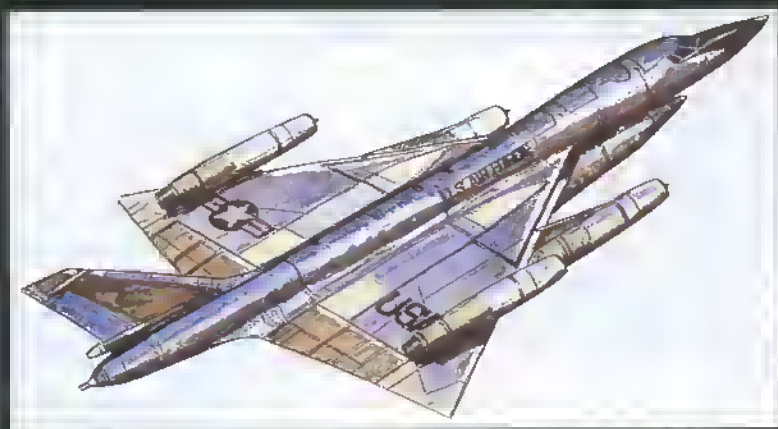
ムサイ級巡洋艦は、ルウム戦役当時からジオン公国軍が使用している艦で、多少の改裝が施されている。ジオン共和国軍所有の連邦（ティターンズ）接收の「ムサイ（改）艦」とは、当然ながらその仕様を異にする。

グワレイは、かつてMG誌上で清水氏が製作したグワダンに改裝した内。ディテール、カラーリングが変更されている。ムサイ級は、あさのクシカ隆己（ノーア年配ガ）の時、作りかけた白絶頂タイノをボンド氏が完成させた。



▲艦体上部に装備されたMSランチャー。270°任意の角度にガゼロウのMSを射出する。



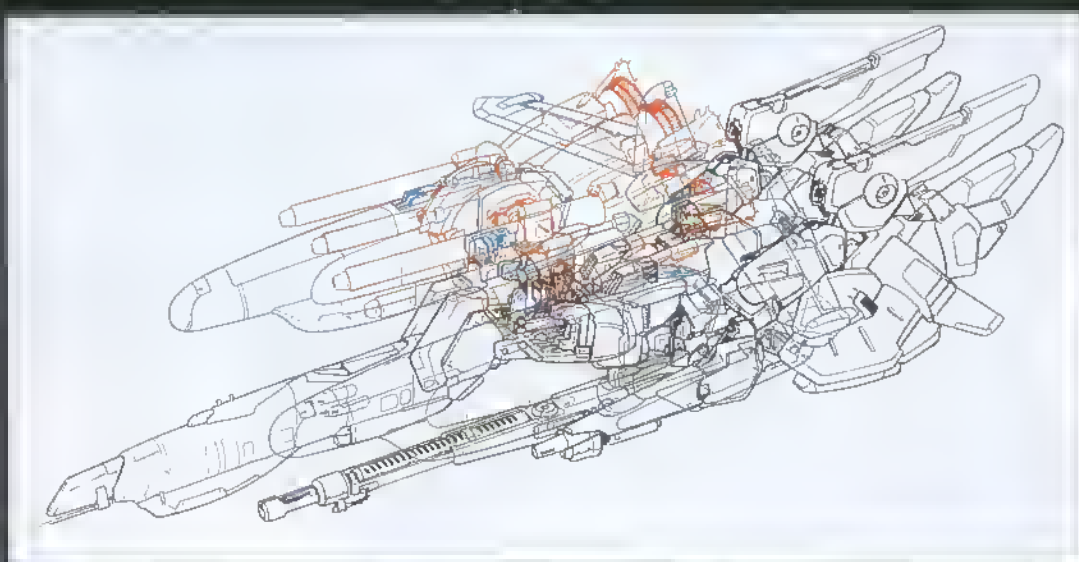


“DESIGNER’S GRAPHICS SERIES”

GUNDAM SENTINEL 2D ART SPACE

ALL DESIGN, ILLUSTRATION, and EXPLANATION / HAJIME KATOKI

オール・デザイン、イラストレーション&解説 / かときはじめ



■ “デザイナーズ・グラフィックス・シリーズ”とは？

センチネル・シリーズのインジェクション・キット化に伴い、モデルグラフィックス誌上で展開された、かときはじめ氏によるグラフィックス——センチネルMS群のバック・ボーン部分や、イマジネーションを拡大した表現、そして機体概念などを、「形」とはわれず様々な2D手法で表現したシリーズです。これまでのアニメーション・メカニックスの様に、概念不在のフォルム優先メカ

や、経験値不足のお粗末SF的表現、そしてディテールなど、おろそかでもそれが問題提起しなかった箇所を、重点的に掘り下げています。メカニックス・キャラクター群に、概念としての“正解”を見事盛り込んだこの2Dグラフィックス群は、3Dビルダーにも多大な情報量と影響を及ぼす筈です。



REAL "Ex-S"

TRANSFORMABLE MOBILESUIT

"ELTRAORDIARY-SUPERIOR GUNDAM" ~ "G-CRUISER MODE"

"Ex-S"ガンダム我真意

■Gクルーザーと、Ex-Sガンダムの関係

「まず、このリファインEx-Sのコンセプトについて。今後このEx-Sを"決定稿"とか"完整版"として扱う、という事ではありません。もちろん、そう思ってくれて構いませんが、一応、そのつもりでは描いてますから。話を戻すと、そもそもEx-Sモードというのは、巡航形態であるGクルーザー・モードのMSモードであり、巡航形態を手中に収める為に得られた攻撃/防禦強化型重装甲MS形態である、という話に立ち帰ってみたい訳です。つまり、GクルーザーあつてのEx-Sガンダム。巡航形態時に合理的なティフォーメーション〜Bパーツ主翼の翼面積増大、シールド・ジャグットの大型化、等々、MSモードにトランスフォームさせたのが、右のイラストレーションという訳です」

■増・強化パーツの意味と設計思想

「デザイナーズ・グラフィックス・シリーズみたいなモノを、こういった形でモデルグラフィックス誌上で連載して気付いた事は、個別にSガンダム各形態のチャーム・ポイントを見せていくと、どうしても各々が独立して歩き始めてしまうんですね。特にEx-Sガンダム。以前にも書きましたが、Ex-Sはいわゆる"フルアーマー・ファミリー"としての人気が出ている、強化パーツの持つ真の意味(又はもうひとつの意味)が二の次になってしまう。この強化パーツ群というのは、Gクルーザー・モードに変形の際コア・ブロックにかかる荷重を減少させ、かつ、Gフォートレスの様にコア・ブロックを削き出しにさせない為、というのが重要なファクターなんです。フィールド発生器等は、そうそれに供する物であつて。ここでもう一度じっくりと急押ししておきたい事は、SガンダムというMSは、増加パーツを含めた各形態の設計が同時進行であつた点です。シチュエーションに応じて、"じゃ、強化パーツを急遽設計しましょう"的なノリじゃなくて、同一ファクター視してほしい、と」

■Gクルーザー前提の、Ex-Sモードとは?

「Gクルーザーって、個人的には結構気に入ってるんです(笑)。あれだけ強い条件の中では、割とまとまった方なんじゃないかな。主ノズルの推力方向が重心付近にまとまったのがラッキー(笑)ですね。だから、右のGクルーザーとしてのEx-Sは、とにかくGクルーザーのひき立て役に徹してもらいました。主なポイントは、さっきも触れたけど、Bパーツ主翼 (MS時のテール・スカート)の増面積化、肩ブロック大型化、そして肩口のサブ・ユニット(プロペラント・バック)を、今回は切り捨てない方式にしています。これはサイド・ジャグットのラッチを用いて、サブ・ユニットを吊り下げている構造です。サイド・ジャグットの表面は、ムーバブル・フレームがつまっている事になり肩口の付け根は2重関節が明確化(?)した事になりますね。もちろんコレを吊り下げたままの殴り合いはキツイですから、通常活動時のみの仕様と言えるでしょう。いざとなったら切り離します、やっぱり。又、全身名所のティテールなども、あえてチマチマと変えてあります。ポイントは腕のユニット分割とか、この辺りは模型製作に役立つポイントとして考えてみました。全身のシルエットパターンも同様です。こんなEx-Sモードも、楽しいんじゃないでしょうか? (解説 カときはじめ 一'89年2月)

■MSA-0011(Ext)"Ex-S" GUNDAM

名所のモディファイだけではなく、今回は思い切ってカラーリングもグラフィック的にハイセンスな線を描いてみた。トリコロールを止め、基本的に"白ガンダム・ブルー"を基調とし、同系色のスプリッター迷彩パターンを施してある。シールド・ジャグットのマーキングも、現用状態の試作機的なグラフィック・デザインを取り入れ、ストイックな魅力に役買っている。リフレター・インコムロゴ・タイプなども、同様。

"Ex-S GUNDAM"
Color Marker
and Water Colors on Paper,
49.1CM×39.3CM
1988 by Hajime Katoki



"LATA" GUNDAM extraordinary ver.
H.1.1.21. Katoki. —

While others get older, Zplus "D" gets better



Anahime Electronics development teams continue to improve the Zplus keeping the best of what they have, adding the the best of what is new. They are demonstrating that the Zplus is not only superior in the air defense, rapid deployment and high-value-interdiction tactical MS mission of the KARABA air power.

“DESIGNER’S GRAPICS SERIES”

Number 3

Zplusショート・イラストレイテッド・コミックス 闘う翼・地球圏の抑止力

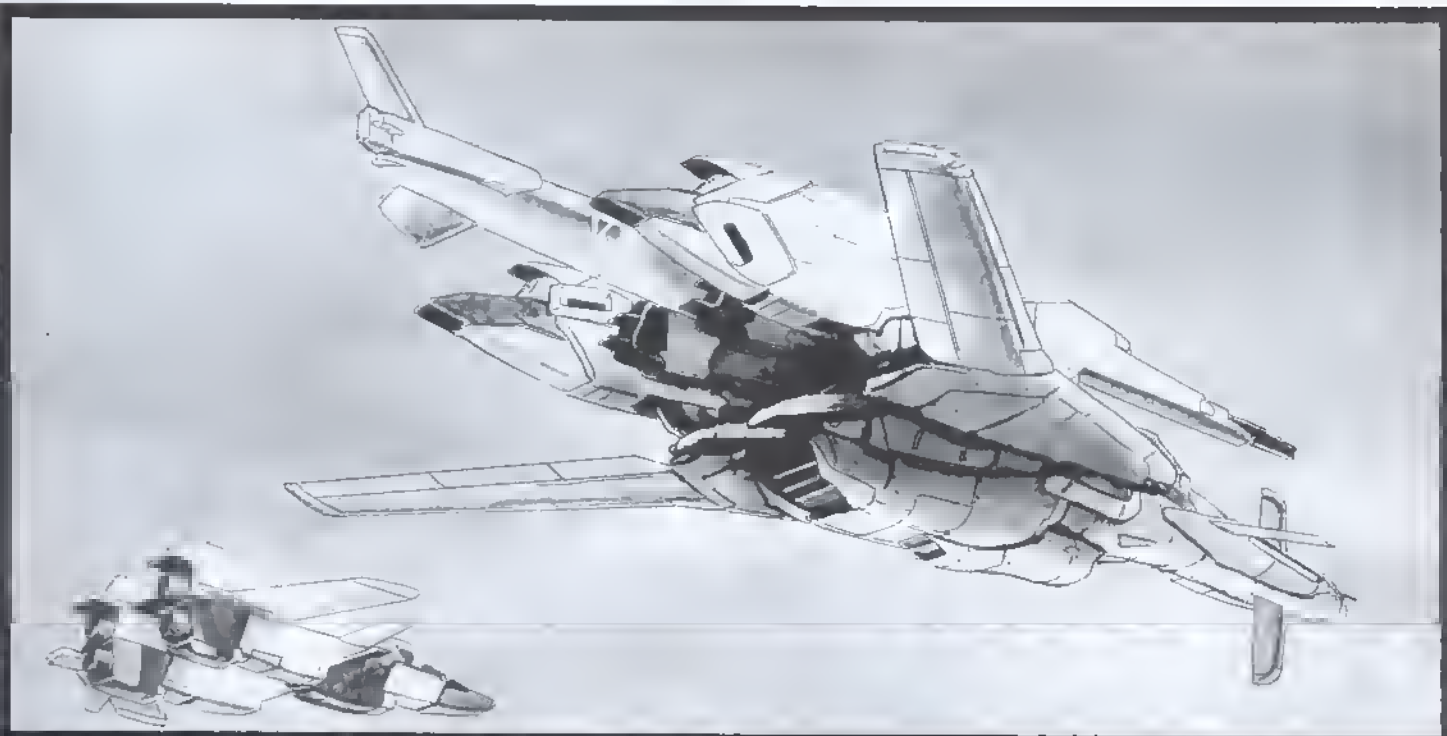
作画・解説／かときはじめ

All Illustrated and explanation by Hajime KATOKI

思えばZplusの初出は南々別冊“PRO-JEOTZ”(88年2月発行)なので、かなり長寿なMSと言えるだろう。このスペースではZplusをウェイブ・ライダーに因って掘り下げるが、私も随分とZplusを描いて来た為、イメージがかなり強化してきている。ページ構成としては、洋画風と言うか、メーカーのPRパンフレット風にしてみた。タイトルは‘初出は古いが、今のM

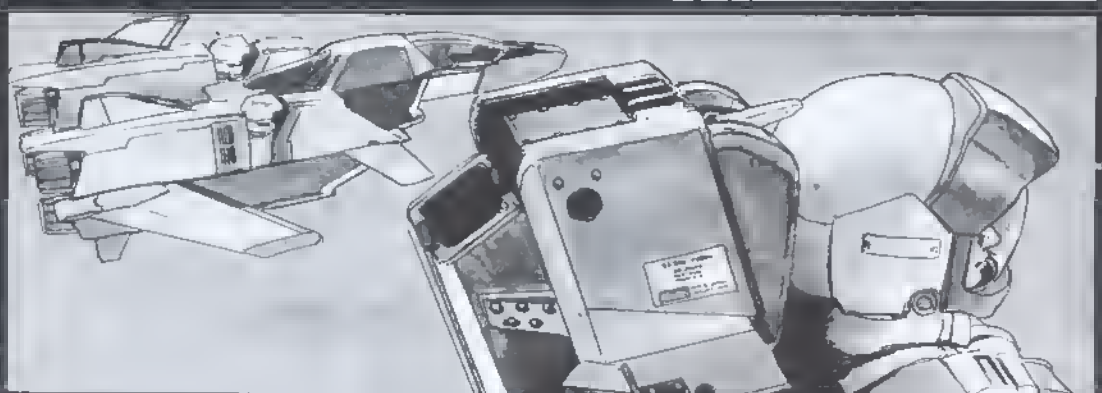
Sと比べても逊色なし’という意気込みを込めず。これは、アナハイム・エレクトロニクスの主張であり、我々SUPREME UNITの主張である訳である。

模型特撮では、スケールの不可能なアングルやディフォルメーションを駆使して、以前からやりたかった航空機表現に努力してみた。やはり、ZplusというMSは、“エア・クラフト”だと思っている。



The canard function to alleviate aerodynamically induced airframe stresses, affect pilot effectiveness during a lengthy low-altitude sortie

This view of the helmet shown on right is pilot of Zplus, who sits in the rectorseat in the cockpit. Background aircraft is one of the core-fighter series as chaser.



Zplusは、そもそもカラバが生産したものだという設定でスタートした。が、センチネル・スタートにあたって、ベガスIIIに積んでいたのを見るに、エウゴが政權継承後、選定軍はC型をある程度採用しているのだ。それ迄のA型（大気圏内仕機）の背中、スタビレーターとウィング・バンダーが付いているだけだったが、C型ではバック・バックが追加され全体に

流線された。しかもビーム・スマートガンを設置するので、究極のZplusか、とも思えたが、そのウェイブ・ライダー形態は、大空を飛ぶようなものの大気中を不得手としそうなデザインとなっていた。と、いうのはレドームの空力抵抗と、なによりもあの重いビーム・スマートガンのために、重心が空力中心より随分前方へ行ってしまうのだ。"突出した機能を持ったメカニク

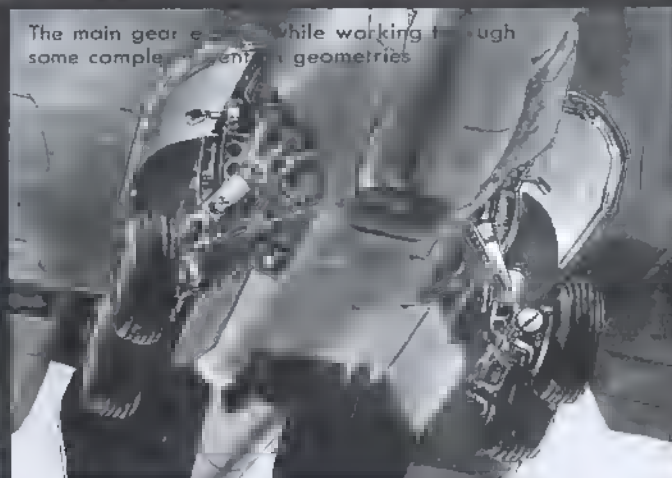
スは、他の何かを犠牲にしている"というのが技術論的事実だ。

そこで今回は、C型のパワーと。A型以上の操縦性を持ったD型を提案したい。やはりZplusには着空でこそ本領を発揮してほしいのだ。上の文中の"アナハイム・エレクトロニクスの開発チームは、常に改良の努力を続ける"とは、そういった思いを表わしている。

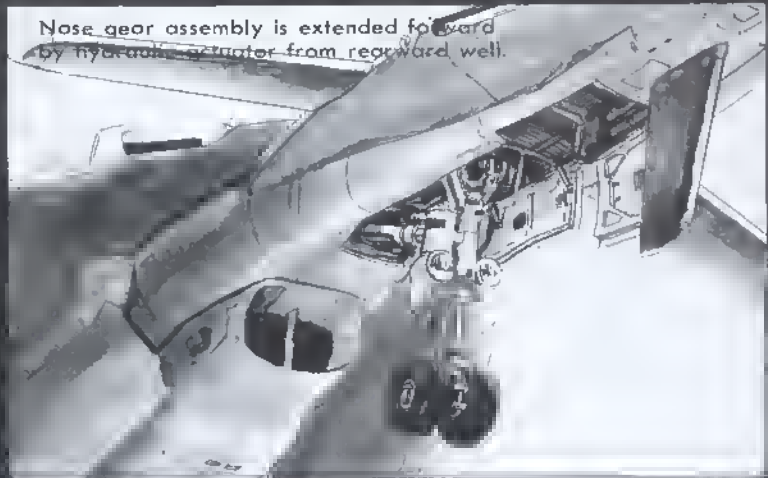
ピッチング（上下動）とヨーイング（左右動）をコントロールする為、機首のフィン強化。スタビレーターにもバーチカル・フィンを加え、バック・バックはファン・ジェット、タイプにしたのでインタークが付いた。

一緒に飛んでいるのはコア・ファイター・バリエーションの一種で、Zplusのチャイサー役をこなす。二呂氏がコア・ファ

The main gear is extended while working through some complex internal geometries



Nose gear assembly is extended forward by hydraulic actuator from rearward well.

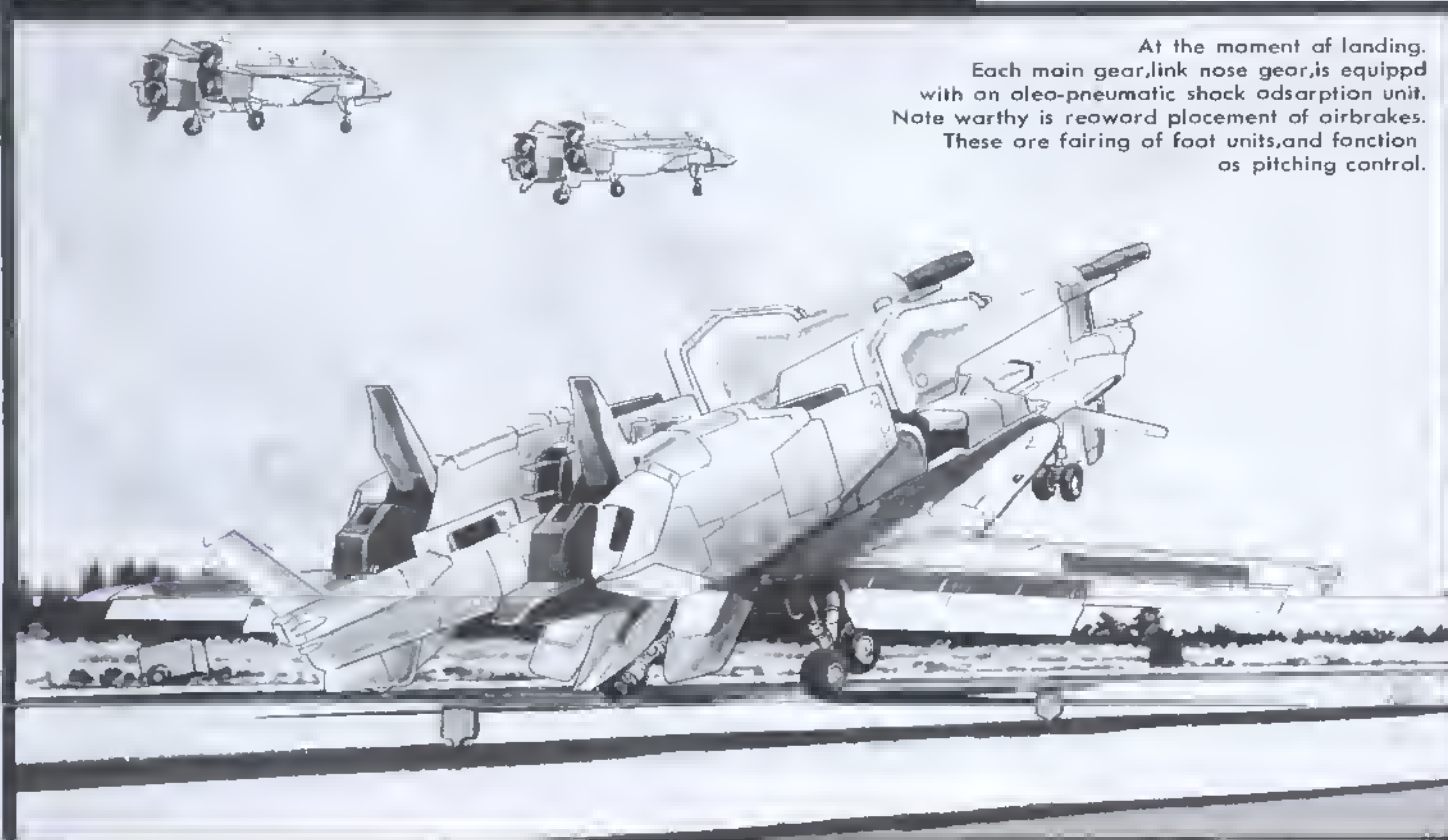


The MSZ-006 D is in landing configuration



Visible are the extended landing edge slats, the extended flaps, and the landing gear. High lift devices and variable-sweep wings make the Zplus fairly docile at low speed.

At the moment of landing. Each main gear, link nose gear, is equipped with an oleo-pneumatic shock absorption unit. Note worthy is rearward placement of airbrakes. These are fairing of foot units, and function as pitching control.



イターを兎事なエア・モデル的アレンジで仕上げており、これに大いに発展された。実際、通邦軍にはディンコッドや、セイバー・フィッシュなどのコア・ファイター系航空機が結構あるのではなかろうか。話をシールドへ移そう。ウェーブ・ライダーの機首がシールドなのは、Zのデザイン上の宿命だが精密な電子機器の詰まった機首を盾にする設定は、無理がある。C型

では機首をスマートガンにしまうことで難を逃れたが、これはやはり飛行用サブ・ユニットと解釈した方が自然だと思うかどうか。ところで、このシールド上にF-16みたいなエア・インタークがあるが、これは鈴木Mk. III氏がA型を作ったとき付けた物だ。大変面白いアイデアなので、そのままD型に生かさせてもらった。ここにはサポー

ト用のジェット・エンジンが入ることになる訳だ。後の様にベクタード・ノズルになれば、STOL性にも役買えるというものだ。蛇足だが、米空軍のATF(発展型戦闘戦闘機)やB-2(次期戦略爆撃機)もこの手のベクタード・ノズルが付くらしい。シールドは他に、降着装置を収納している。こうするとWFR用補器としての役割が

強調されるだろう。主脚は、中央胴体(シールド)から大きく展開。これもF-16風(F-8などもそうだが)Zplusは機体が小さいのでタイヤはダブルに。胴のまわりのイメージは、アビエーションングラフィックス;F-16が参考になりそう。前脚はオーソドックスなタイプが良さそう。アニメ飛行機の降着装置は大抵きんざい



MSZ-006 D Zplus

Length: 72,8 ft
Wing span: 71,6 ft
Weight empty: 41,374lb
Max. takeoff weight: 48,235lb
Weapons capabilities: rapid-fire Vulcan
50mms, free-fall and guided bombs
beam cannons, beam smelt-gun,
ordnance dispensers.

ANAHEIM ELECTRONICS SUPPLYING THE TECHNOLOGY FOR A STRONGER ACROSS-THE-BOARD DEFENCE



ANAHEIM ELECTRONICS

THE PAYOFF IS PERFORMANCE.

が、基本的に怪しいものは除外しても、非常に気になるのは、主翼の取付位置が後ろすぎるものが多いことだ。あんまり主翼が後ろ過ぎると、離陸の機首上げがスムーズに行かないとか、急降の衝撃を主翼で受け止めきれず、下手すれば、胴体がボッキリといきかねない。

着陸姿勢は、主翼を最大に開いて、翼前

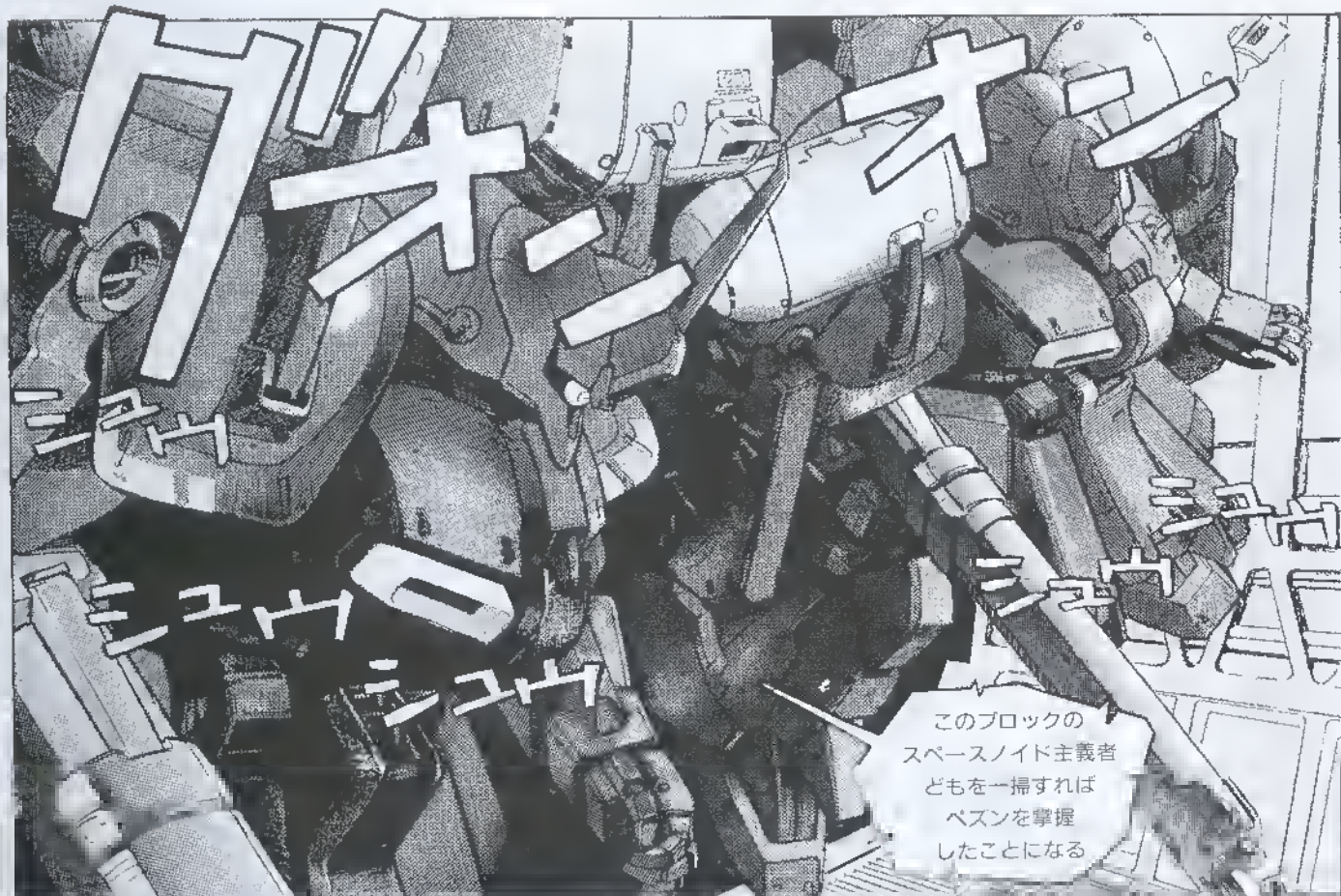
端を大きくとって、抵抗力を維持しつつ減速。飛行機の減速といえばエア・ブレーキだが、エア・ブレーキは、あまり小さいとMSの様に質量の大きな機体のブレーキには不十分だ。Zplusは足のフェアリングと、テール・スカートを超えてエア・ブレーキにする。もともと可動部だし、位置も大きさも丁度良くない。

解読機コアの人はほぼ全員がガンダム・ファンの中には高校生以下の方が多くいて、なるべく分かりやすい事を書いてみた。最近、読者からの御手紙を拝見すると、考証っぽい意見が多くて嬉しいが、ちょっと困るのは、ひたすら矛盾を突っこめるような意見だ。もともとセンチネルは、ガンダムという概念を借りている立場だから、元のガンダムに帰属する問題は、指

摘されてお困りでしょう。

ワソと知りつつ、ガジェットなメカを前に、愚弄的で実験的な知的遊戯を楽しもうという精神で、読者の皆と一緒にガンダム・メカで遊んでいきたいと思う。意見等あったらお聞かせ下さい。

(88年日月殿稿)



"DESIGNER'S GRAPHICS SERIES"

Number 3

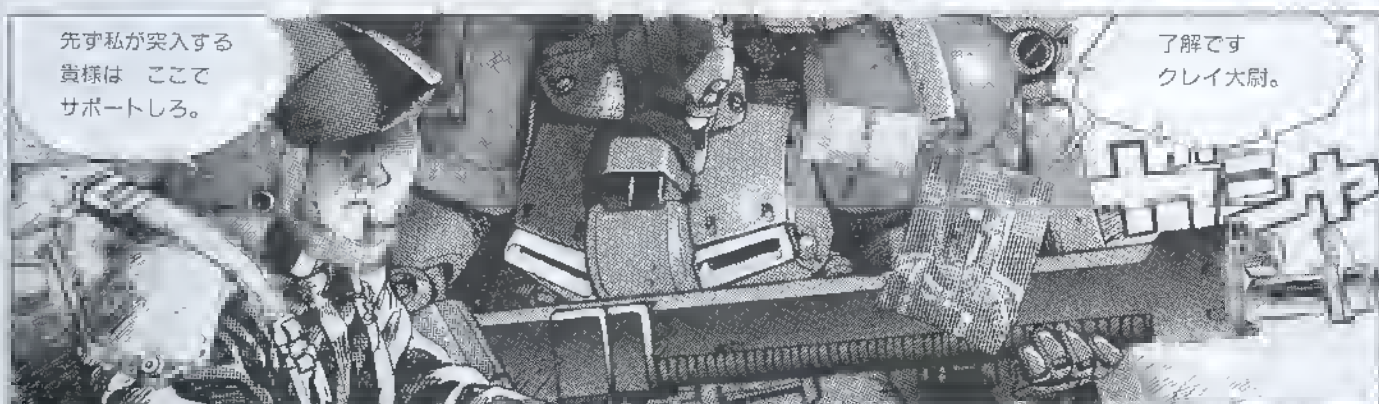
XEKU-EIN'S COMIC

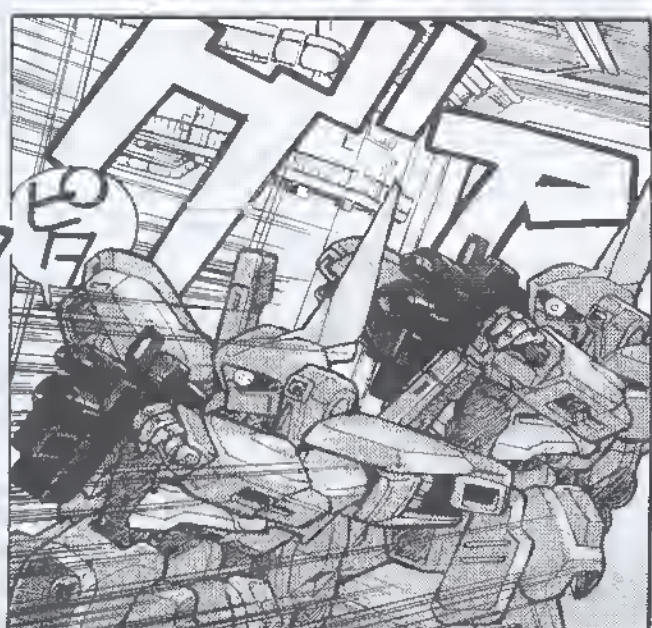
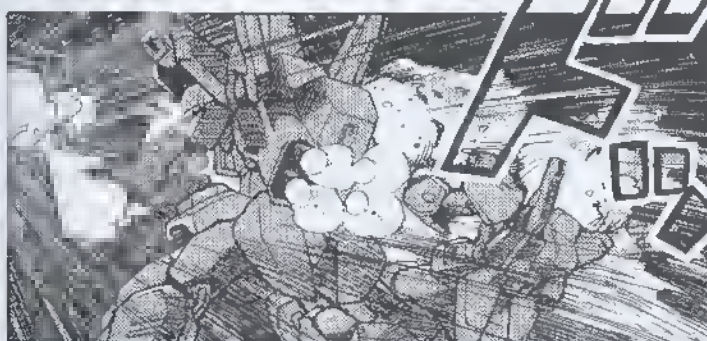
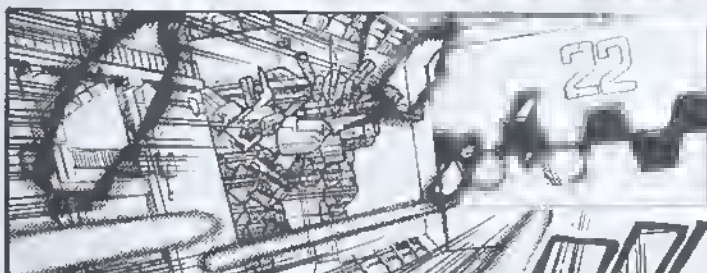
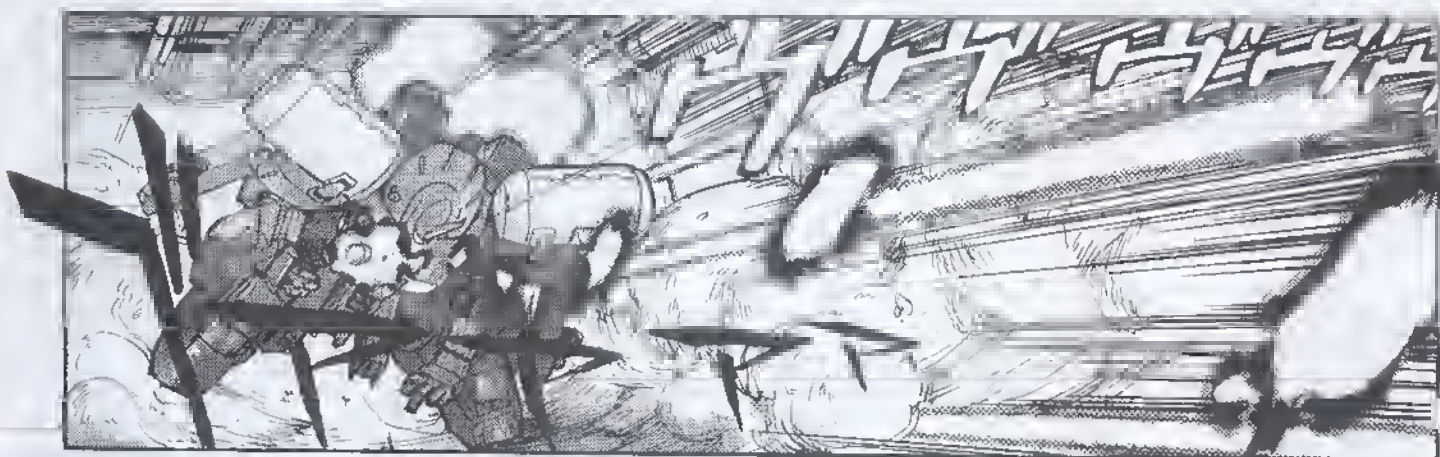
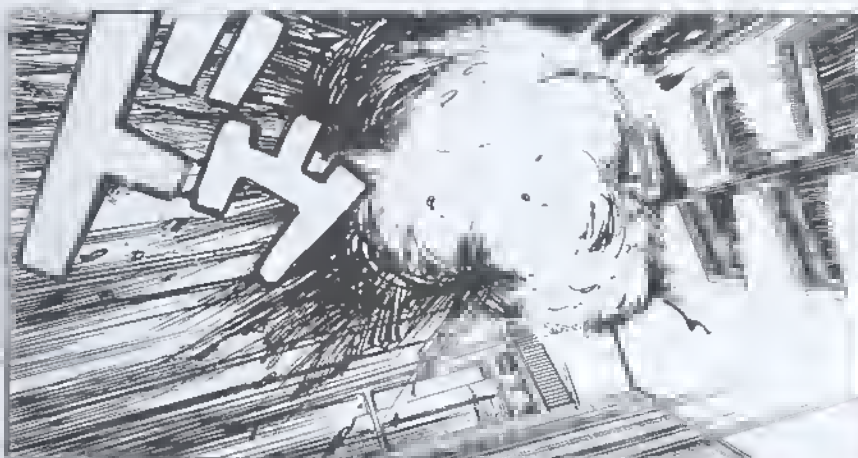
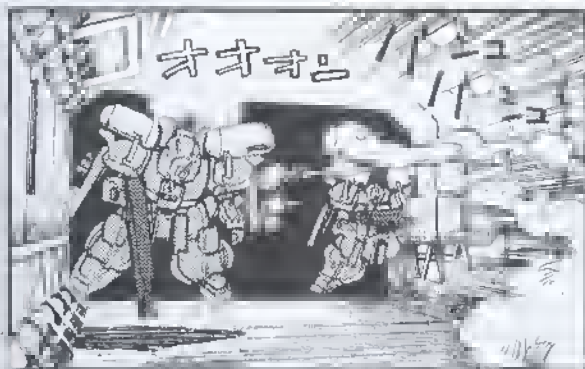
Hajime KATOKI

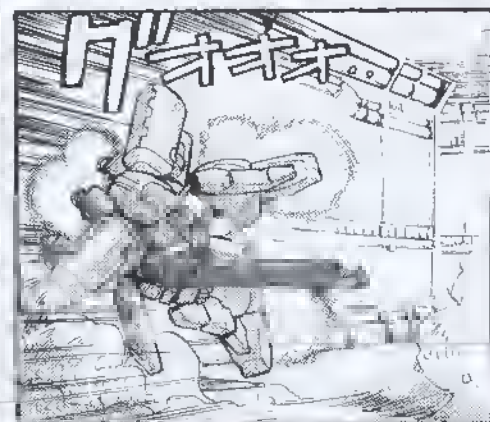
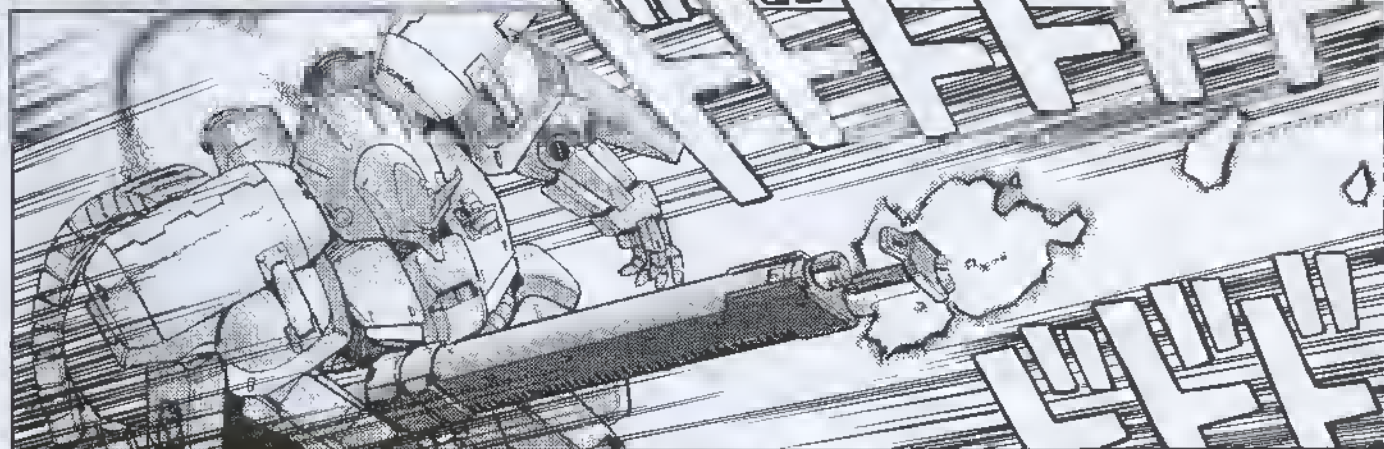
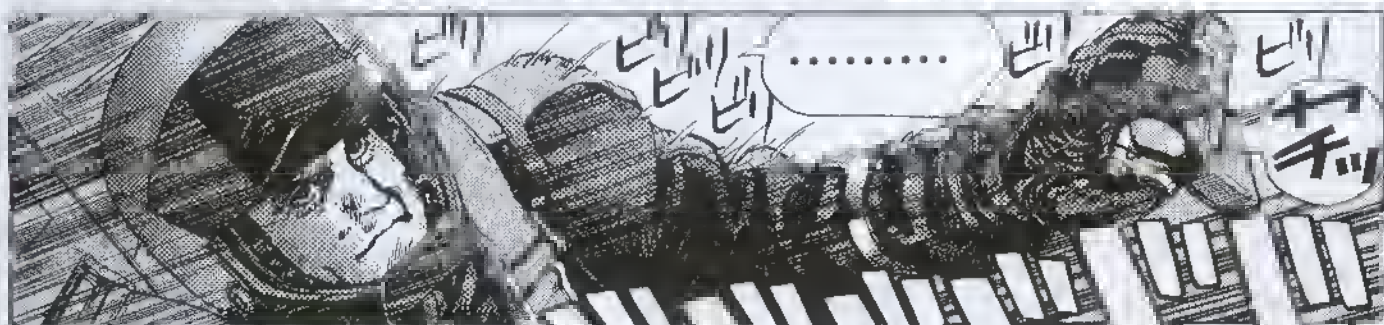
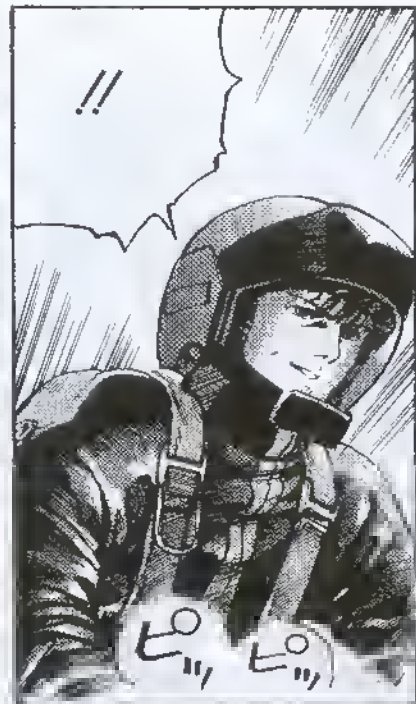
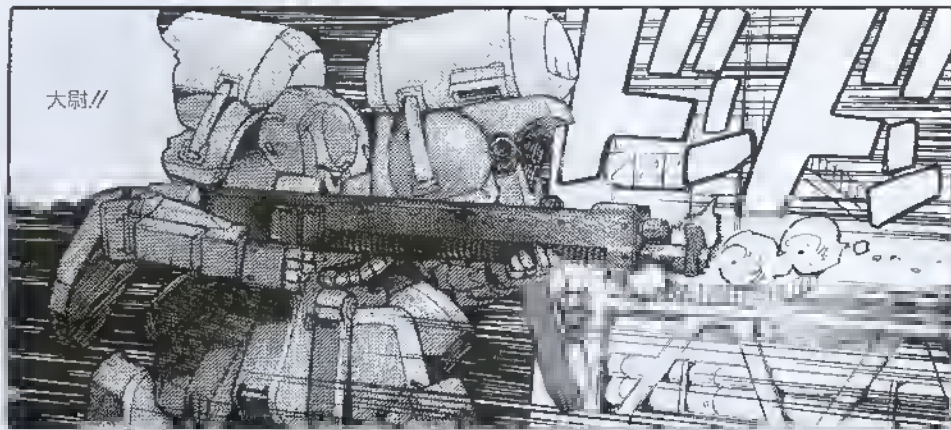
かとき はじめ

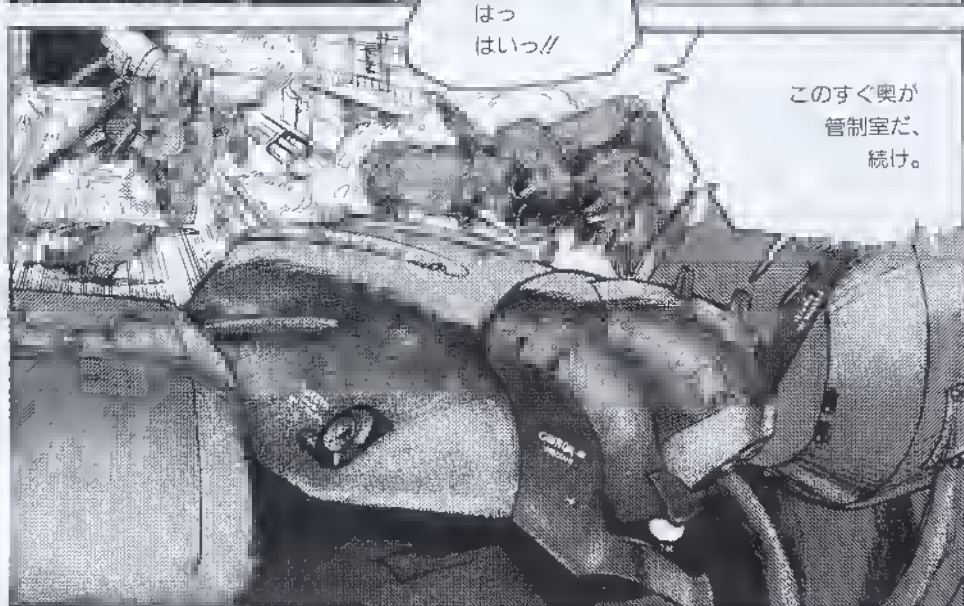
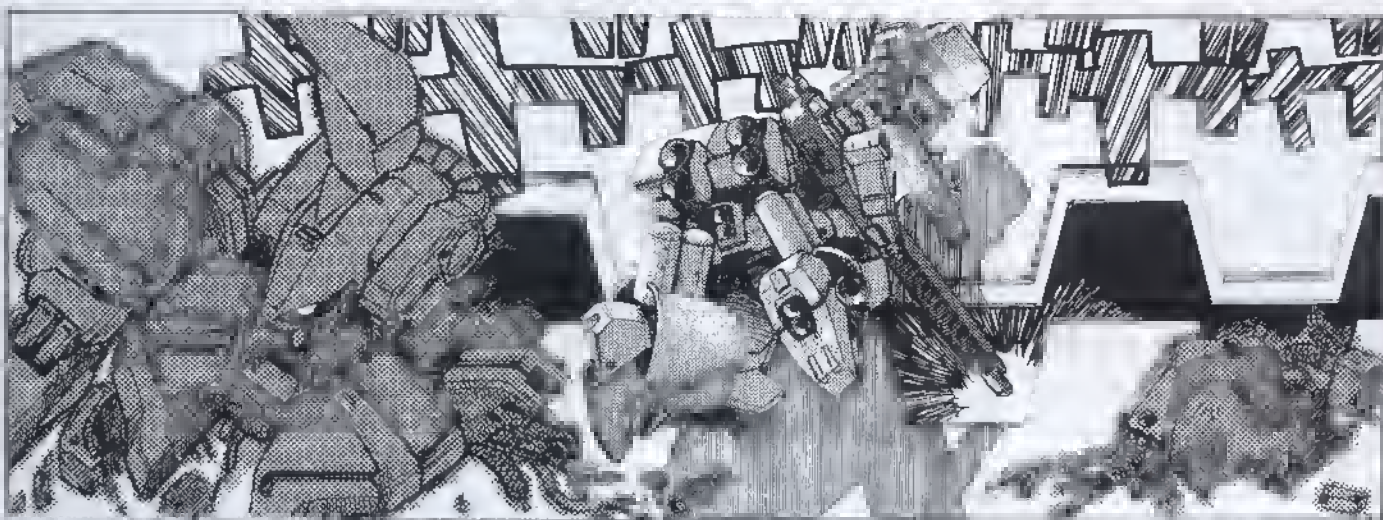
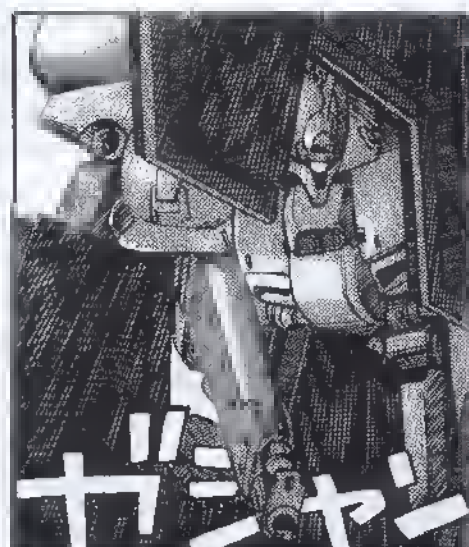
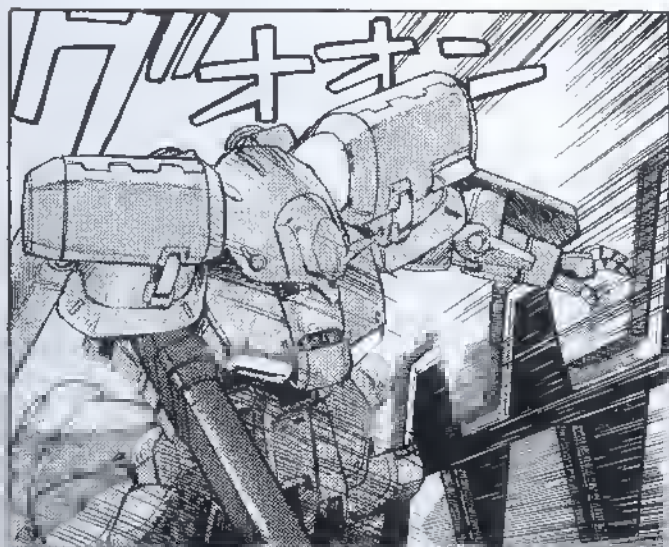
"The day before"

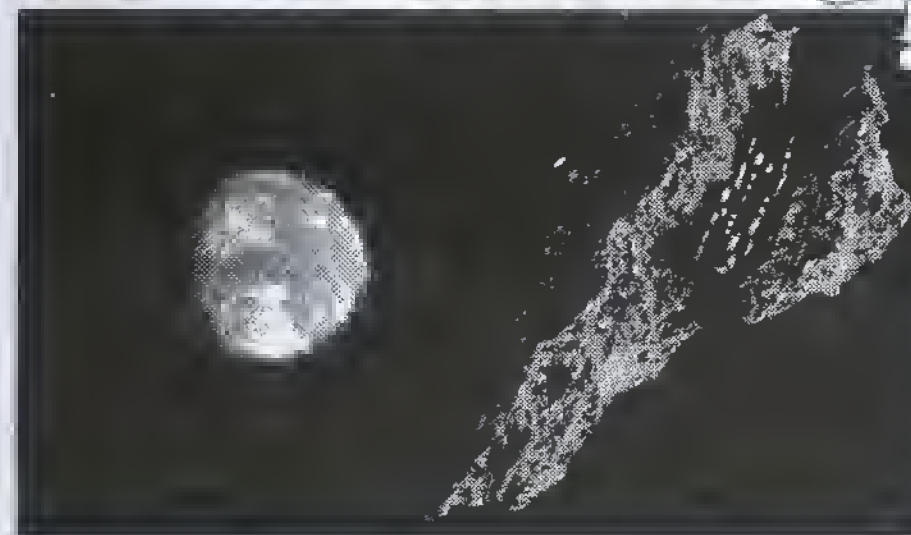
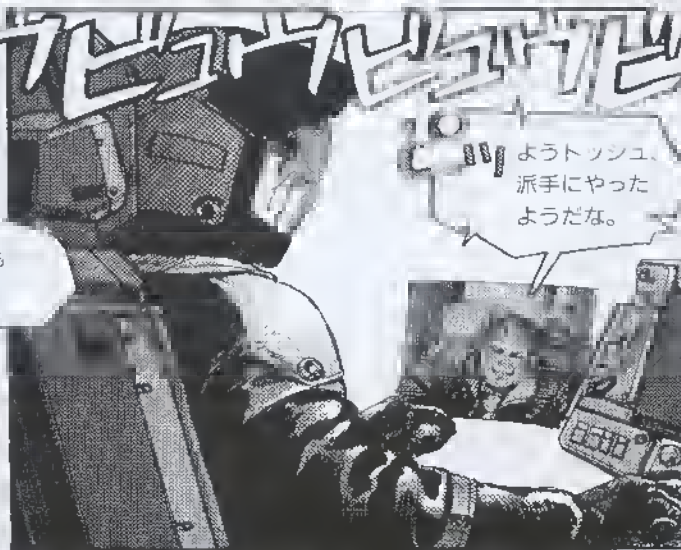
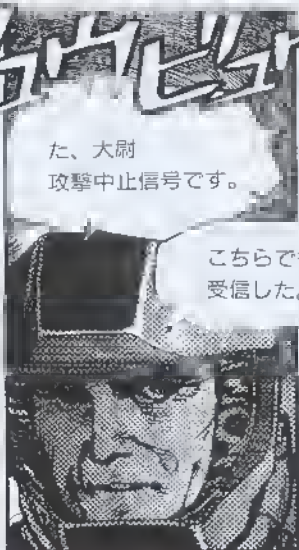
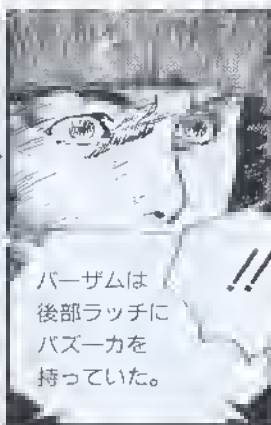
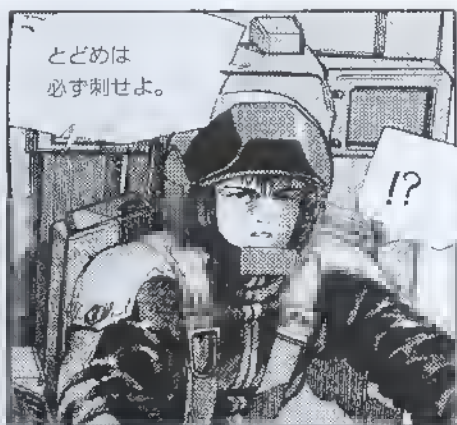
"ニューディサイズ" 結成前夜











了解だ
ゴッド、以上。

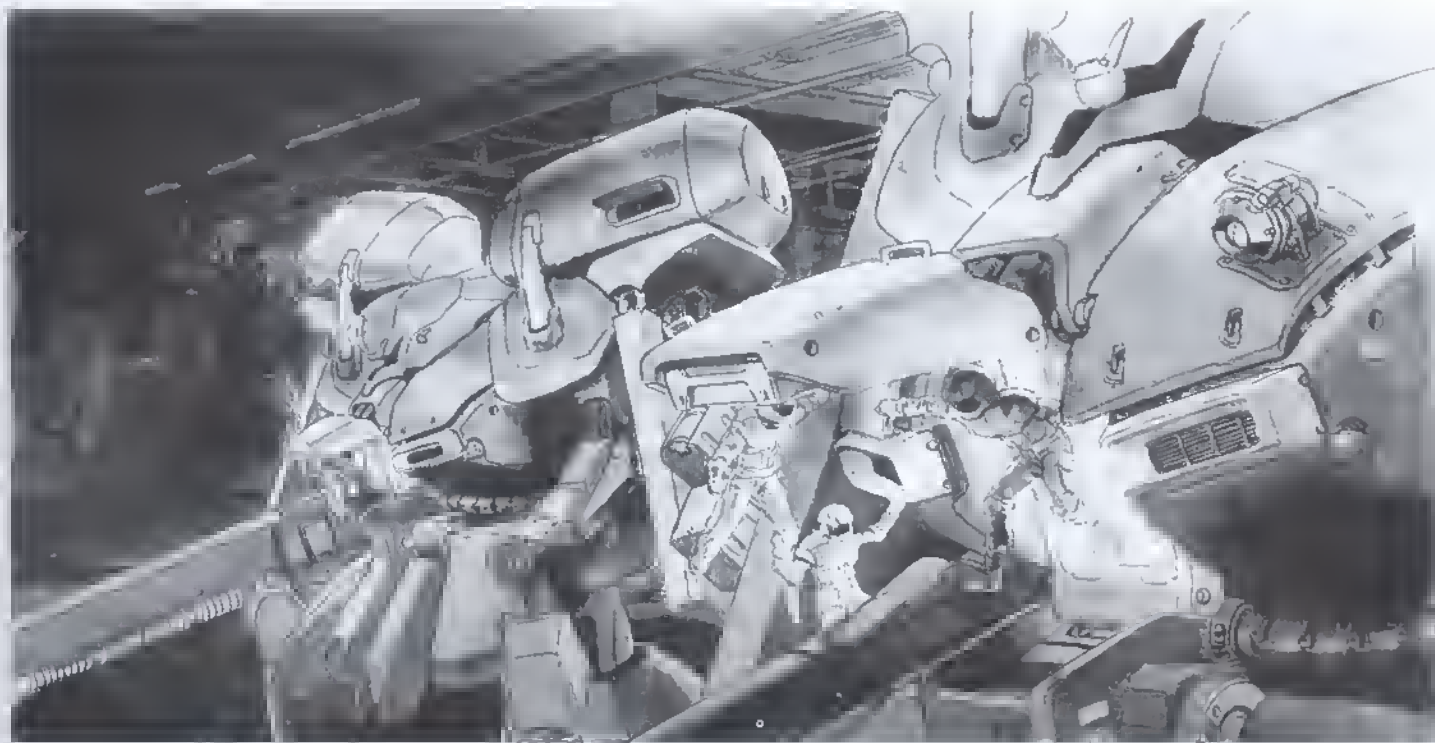
この90分後、地球連邦軍参謀本部に対し、ベズンはエウーゴ主導の地球連邦政府には恭順せずとの通信が送られた。後に「ベズン事件」と呼ばれる一連の戦闘前夜の事である。

SCENE OF SENTINEL

Illustration by Hajime KATO

モデルグラフィックス誌上でPhoto STORY連載中、どうしても(写真に)撮れない(例えば、もしミニチュアやセットを作っても所詮おもちゃにしかならないマス・ドライバーや、市庁ドームetc.)、加えて白黒ページを有効に生かす為の手段として、そしてもちろんイラストレーションにしか持ち得ない魅力をj利用する為、Photo STORYを

し絵として描かれたかときはじめ氏によるイ
ざし絵としては別なまでの緻密な描き込みは、写真と同号(ある側面ではそれ以上)の
情報量を有す。その全8点を、ここに完全収録!



Mono-tone Marker on paper, 25.6CM×36.3CM 1987 AUGUSTA

■ベズン・ドック内のゼク・アイン

戦闘時を越えて、ベズンの港ロブロック
へ降着したトッシュ・クレイとジョッシュ・
オブシーの決着地はゼク・アイン。コク

ピット・ハッチをオープンさせると同時に、
整備員が無重力空間の中を駆け寄る。
(第1号「ベズンの反乱」より)

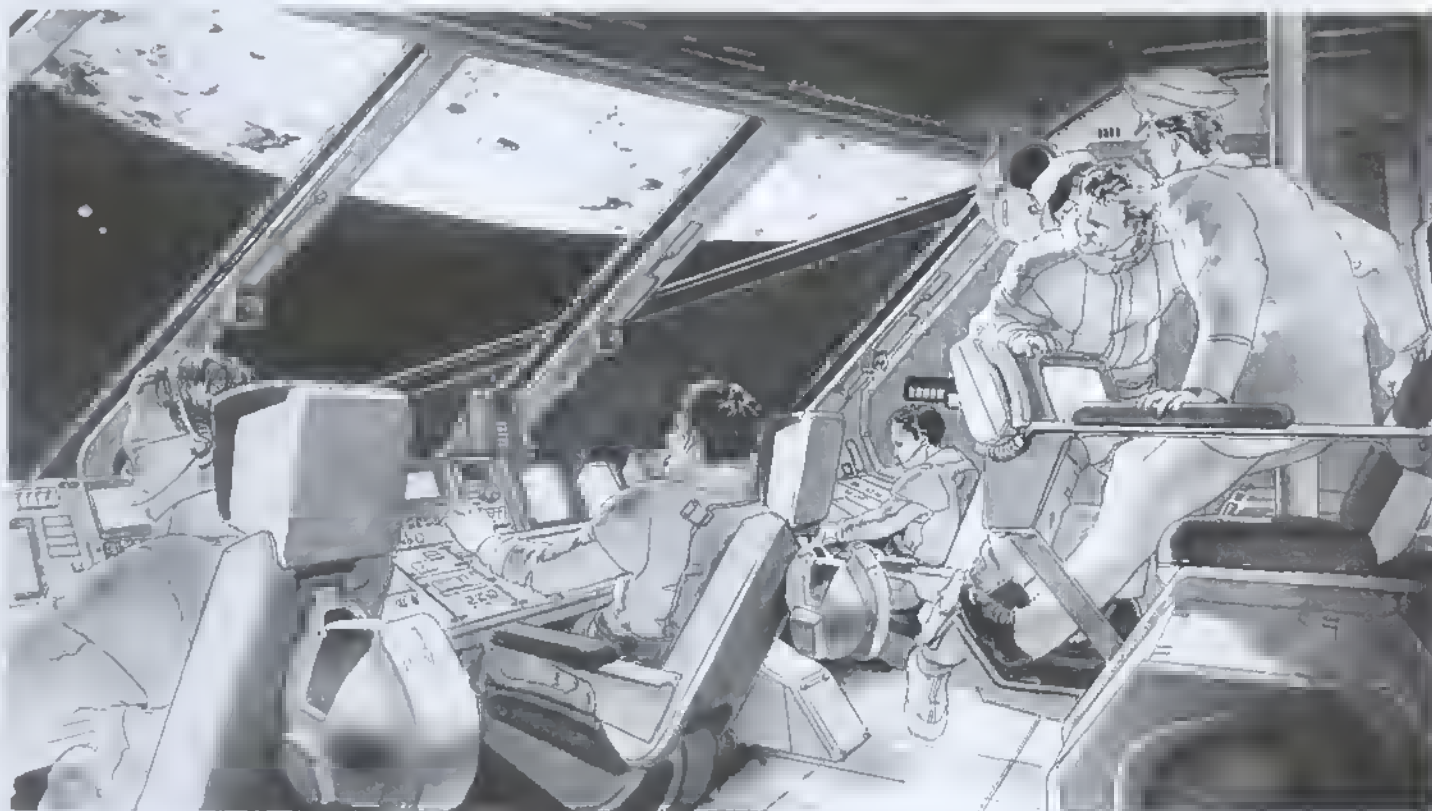


Mono-tone Marker on paper, 29.0×41.9CM 1987 OCTOBER

■Sガンダム・コクピットから見るZplus

BS154に降着した、ユーティリスのS
OLを叩くべく出撃する(注:MGは成戦時
は、エイノール艦への一撃射撃戦)。自艦に
近づくSガンダム。陸上機として充満したテッ

クススグマンのZplus C1(ビーム・スマ
ートガン装備型)を右に捉え、全員の宇宙
空間をリニア・シートから見る。
(第3号「Sガンダム、出撃」より)



Mono-tone Marker on paper, 29.0CM×41.9CM 1987 NOVEMBER

■ペガサスⅡ・ブリッジ内

片側断下作戦も、進行する。任務部隊。ランディング・デバイス装置のネロ口が出現した。すでにニュー・ティ・サイズ側にエノール艦隊が合流。そして待ち伏せしていたのを迎える。プレイブ・コッドは、Mk. Vがネロ口を

一般にして同光に変え始めた瞬間、奇襲作戦の通過防止が実行に出る。任務部隊・ペガサスⅡブリッジ一同の仲は騒ぎ始める。(第1回「巨面の争」より)



Mono-tone Marker on paper, 29.0CM×41.9CM 1987 DECEMBER

■Mk. Vと交戦状態に入るFAZZ隊

近距離なまでの戦いを覚えるプレイブ・コッド。ガンダムMk. Vの動きを覚える。FAZZ隊は、サイコミュ兵器「インコム」に手が出ないネロ口は、シン・クワット以下3名のFAZZ

隊に、Mk. Vを撃つ。モニターにMk. Vを捕えたクワット・グリン・オルドリンのFAZZは、ミサイル兵器を使う。FAZZは「イーグル・ファール」より

SCENE OF SENTINEL

Illustration by Hajime KATOKI

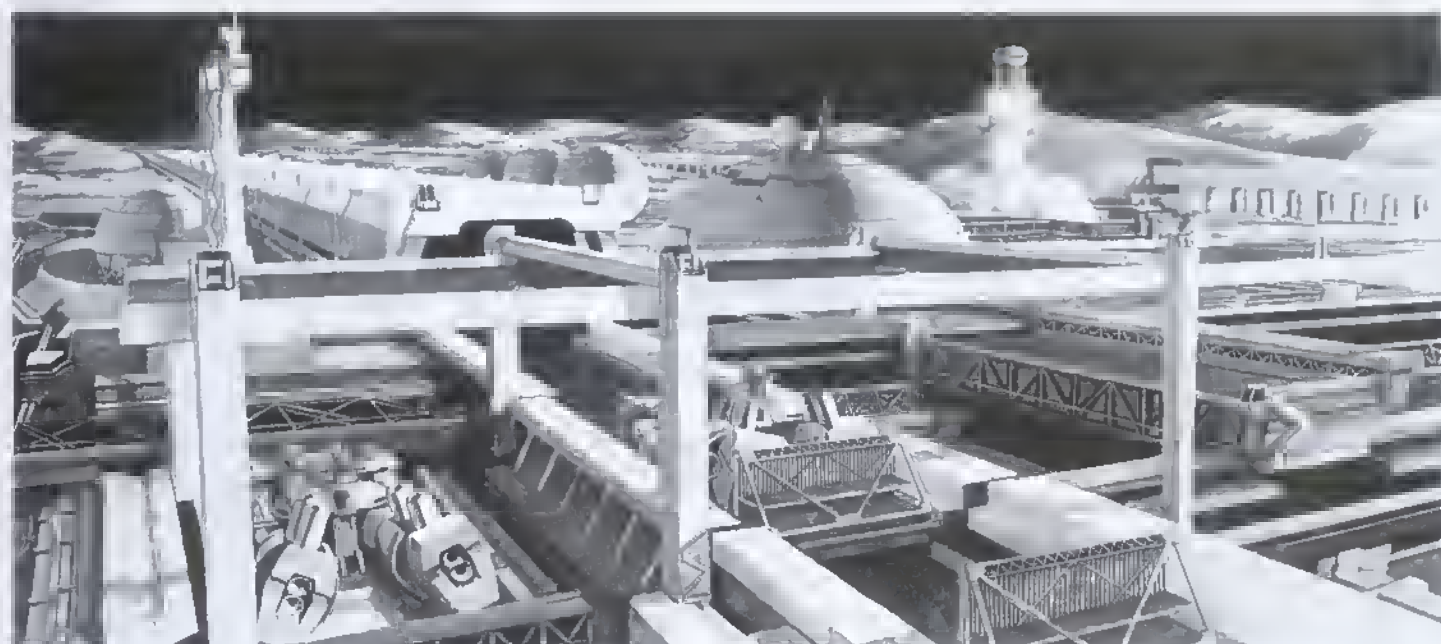


Mono-tone Marker on paper, 29.0CM×41.9CM 1988 FEBUARY

■カイザー・バインフィールドと会見するトツユ・クレイ

ビタ・ツウヤイにて月面降下したトツユ・クレイ（注・MG誌連載時は、セク・ティン）は、エアース市の中央政庁ドームにて、エアース市市長、カイザー・バインフィールド

トと会見する。ドームの大きな窓の奥ではエアース市民軍のGMⅢとハイザックが、出撃準備を整える。（第8巻「エアースの攻防」より）



Mono-tone Marker on paper, 29.0CM×41.9CM 1988 MARCH

■マス・ドライバーを使用するニューティサイス

エアース市郊外に位置する、旧社のマス・ドライバーを占領し、ここから残存MSを射出、パイロットは併設されたシャトル乗降口から宇宙へ逃げる。エアース攻防時に明瞭に

見えた時、ニューティサイスは月面を東にすべくマス・ドライバーを目標とする。この画像は3巻の「ネオ・ジアン」からのもを現わす。（第9巻「マス・ドライバー」より）

縦軸構造のガンダム世界から

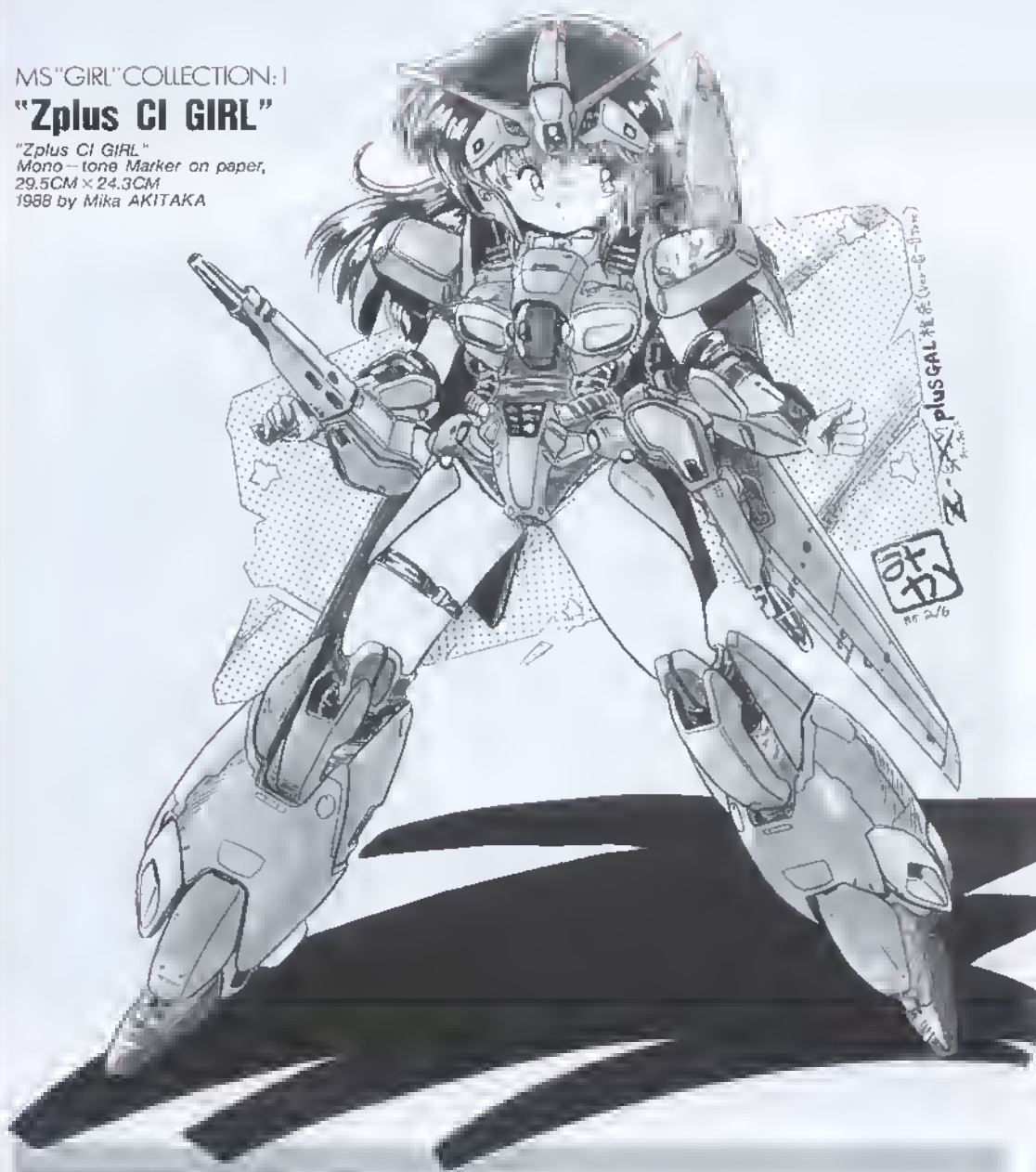
ガンダム・センチネル質疑応答及び
意見・感想セレクション

月刊モデルグラフィックス誌に毎月寄せられる、「ガンダム・センチネル」に対する質問、疑問、そして意見や感想イラストレーション。これらをピックアップして構成されるファン参加コーナーから、

別冊に特別にセレクトしてみたい。スタッフ側(送り手)とユーザー(受け手)との、メディアを介した縦軸構造の中で行われるキャッチボールから、また何かが「生まれて」来る筈だと期待して――。

MS "GIRL" COLLECTION: I "Zplus CI GIRL"

"Zplus CI GIRL"
Mono-tone Marker on paper,
29.5CM x 24.3CM
1988 by Mika AKITAKA



Q ひとつ知りたいのは、「月面都市連合」構想ではグラナダ、アンマン等のエウゴ系都市への対応をどう考えるのだろうか。

A まず、月面都市はエウゴにもティターンズにも味方していません。(だから自治都市なんだけれども。)基本的に彼等の考えは「強い者に味方する」又は、「自分達に有利に味方する」というもので、これはアニメーションの方で描かれていたはず。グラナダのエウゴの作は治安維持部隊とみなしています。

(昌也)
[88年2月号]

Q 幼い質問ですが、なぜセンチネルに出てくるガンダム・タイプは、Zガンダムの顔なの？やっぱりRX-78やZガンダムみたいなガンダム顔の方が私は好きだ！

A 超深い理由はありませんが、Sガンダムは006系に近いMSです。コア・ファイター機

作(FXA-07GBと08GB)からもわかるように、010系とはおそらく、開発プロジェクト・チームが異なる訳で、故に006系チームによるガンダム系MSは、Z顔なんでしょう。同じコア・ブロック・システムを採用していてもZはRX-78の進化系なんでしょうね。顔にしても。

(あさの)
[88年10月号]

Q Ex-Sガンダムの【フィールド発生器はセンチネルだけの超兵器だと思っんですけど？

A 【フィールド発生器は旧作のビッグ・ザム等に搭載されていた兵器だし、技術的に「超」が付く程でも無いと思って設定しました。センチネル・オリジナル兵器としてはむしろリフレクター・インコムが付けられそうですが、これもこれ迄のガンダム兵器をアレンジしただけだし、サイコ・ガンダムMk.IIのリフレクター・ビットに比べれば大した事無いメカですからね。

(かとき)
[88年4月号]

Q EWC Aを叩いてCICとリアル・タイム通信できるとあるけど、ミノフスキー粒子はどうしたの？ 神奈川県/藤井靖士()

A 一応、一年戦争後のグラナダ条約でミノフスキー粒子の電波妨害を目的とした大量散布は禁止されているので、一年戦争の時より電波は通じます。その上レーザー光線を利用した通信(これはミノフスキー粒子の影響を受けない)も発達しているのです。

(かとき)
■劇場版1作目のラスト前、ギレン・ザビがあの有名な「ジーク・ジオン！」をやりますね、放送で。あれなどはレーザー通信でリよね。(連邦にも)受信させたいんですから。あと、同3作目『めぐりあい宇宙』で、ギレン/キラシラ/ドズルが、各々ズム・シティ/グラナダ/ソロモンに居ながら3者会談するもレーザー通信ですね。「これ以上の通信は危険」と言っているのは、ミノフスキー粒子散布下でも連邦に傍受される危険があるからです。(あさの)
[88年3月号]

Q Zplusのシールドは標準型サブ・ユニットであり、サブ・ユニットはシールドではないと書いていましたが、はっきりいって失敗だったと思います。Zplusは複雑な変形システムを重視した為に防禦力が他のMSより若干劣り、見た日にもきゃしゃなイメージのZplusにはシールドは絶対必要だと思うのですが。

奈良県/柳生洋和 (16)

A まず、MSにおけるシールド及び装甲という物に対しての、機体開発時の概念の違いです。アニメーションの描写の統一こそとれていませんが、いわゆる「戦艦の主砲クラス」などと形容されるビーム・ライフル等のビーム兵器、これの直撃を喰らえば、たとえ重装甲のドムだろうがガンキノンだろうが、シールドの有無の関係無しに「一撃でOUT!」です。故に、パイロットを安心させる為だけのハンパなシールドでは、それこそデッド・ウェイト化・機動力の低下を導きかねません。加えるならば、全てのMSがチャンバラを前提に開発されている訳ではありません。チャンバラも出る、程度のMSも存在する訳です。

(あさの)

['88年11月号]

Q Ex-Sガンダムの解説を読んでいるふと思ったんだけど、フィールド発生器は逆に使うとメガ粒子砲として使えるのではないのでしょうか。(だってVガンダムのフィンファンネルだってビーム砲とビーム・バリアーの機能があつた)

福岡県/広田英二 (18)

A ビーム・バリアーも、メガ粒子砲(いわゆるビーム砲)も、フィールド発生器で出来ているので原理的には同じですが、前者は指向性のあるメガ粒子を拡散させる物、後者はメガ粒子に指向性を与える物で、性質としては正反対です。例えるなら、盾も矛先も銃で出来ているという程度には同じだとは言えます。フィン・ファンネルの様に盾と矛の機能を両方持たせるのは、かなりの技術進歩が必要でしょう。

(かとき)

['88年11月号]

Q リョウの場合、「R&R」って、本名で呼ぶよりも言いにくいと思うんですけど。

北海道/◎蒼 龍 (18)

A “R”って音は、英語(というか米語やね)では“アール”じゃなくて“アー”になるのね。で、“&”は文章上のみの表現だから、“アー・アー”って呼んでるんだね、きっと。“ロックンロール”って呼ぶ奴もいるかも。

(昌也)

['88年6月号]

Q “ベガサスIII”のネーミングについて。連邦のV作戦にはMSの運用が可能な宇宙戦艦の建造が含まれていたけれど、決してホワイトベース1隻だけが造られたので

はない。WBと同時並行でベガサスが造られており、その後、サラブレッド、ホワイトベースJr. など3隻、計5隻のホワイトベース級が存在します。ベガサス級とよばれるのは当初の予定ではベガサスが1番になるはずだったからです。それにネェル・アーガマを忘れてます。アーガマから数えて3番目というわけでアーガマIIIならいいんですけどね。だいたいにしてWBというよりは、あのシルエットはどう見てもアーガマだと思うんですが。

千葉県/工藤英実 (24)

A ベガサスIIIの“III”はホワイトベースから直接数えて3番目、という意味では無いんです。その任務等から、“ベガサス”と命名された3番目の艦、という事なんです。例えば、米海軍の空母エンタープライズあたりを例に説明します。'40代に進水したのがエンタープライズ1だとすれば、'80年代に改装されたのがエンタープライズII、スペース・シャトルに命名されたのがエンタープライズIII、『スタートレック』のアレが、エンタープライズVIな訳です。そういう風に、時代を越えてつけられるネーミン

グなので、これでもおかしくは無い筈です。あと付け加えるならば、ベガサスIIIはネェル・アーガマよりも早く完成している設定です。アーガマ級2番艦、という事で、そーですね、アイリッシュ・タイプの戦艦とはほぼ同時期開発でしょうね。

(あさの)

['87年12月号]

Q センチネル世界でのBGMのイメージなんてのはあるのですか? 個人的には劇場版3部作(1〜めぐりあい)のBGM集の音楽が、やっぱり良いと思うのですが。(Z以降はあまり好きで無いのです)

愛知県/福井隆夫 ()

A 劇場版やTVH作のBGMは確かに良かった。クラシックだったらヴァルトーク。でも私はベートーベンの7番の第4楽章に合わせたイメージが、勝手に頭の中に出来ています。

(かとき)

■やっぱりジェリー・ゴールドスミスにわざわざ新作を作らせるべきでしょう④ 主題歌は、邦楽だったらストリート・スライダース『嵐のあと』みたいなカンジのスコア、洋楽だったらクラフトワークか、又はピンクフロイド

(『Another Break in the Wall part II』風)。挿入歌は高井麻巳子(『ようこそ…』だ)でキマリだ!! (おいしい)

(あさの)

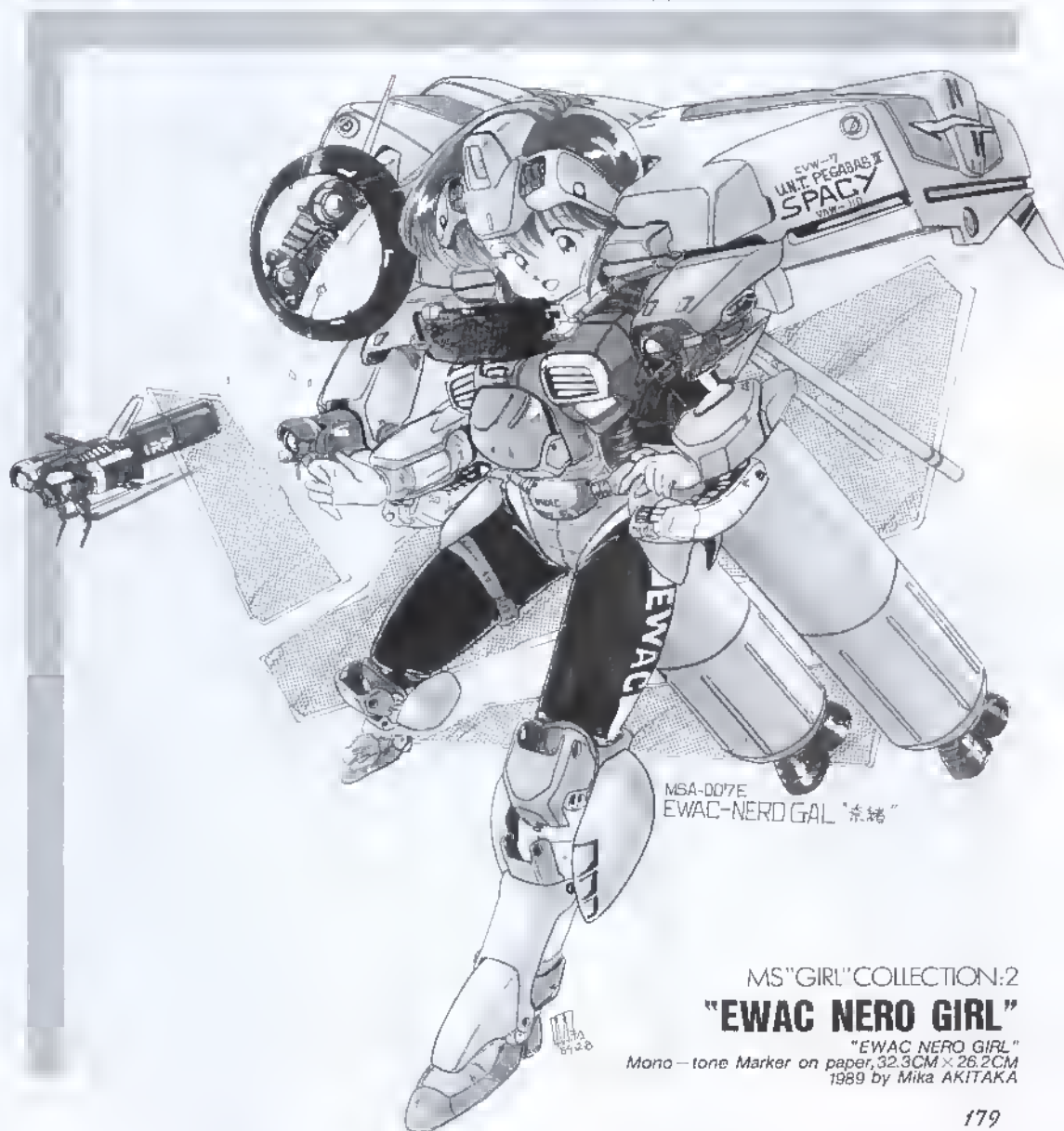
['88年12月号]

Q あの、MSスペック表のところにある“アポジモーター”って何ですか?

埼玉県/浅香隆浩 (18)

A 第1の回答としては、劇場版『逆襲のシャア』で製作側が使い始めた用語で、これ迄バーニアとかスラスターと言っていたものを、こう呼ぶことにしたという事です。第2に、実際のアポジモーターについて述べるならば、人工衛星を、静止軌道に乗せる為に遠地点(楕円軌道で地球から最も遠い地点)で点火する固体ロケットの事です。MSのスラスターやバーニアの類は、遠地点で用いる訳でも、固体ロケットの事でも無いので、この単語の用法は本来の意味を失っています。こういったことは良くあるので、与えられたモノを鵜呑みにしない方が良いでしょう。(かとき)

['88年4月号]



MS“GIRL”COLLECTION:2
“EWAC NERO GIRL”

“EWAC NERO GIRL”
Mono-tone Marker on paper, 32.3CM×26.2CM
1989 by MIKA AKITAKA

"BARZAM GIRL"

"BARZAM GIRL"

Mono-tone Marker on paper, 29.5CM×24.3CM
1988 by Mika AKITAKA

Q ゼク・シリーズは、行きつくところまで行ってしまったゼク・シリーズのかわりに開発されたはずですが、ゼク・ツヴァイの登場で、ゼク・シリーズも行きつくところまで行った様な気がするのですが…。

岩手県/堺沢和雄 (17)

A 確かにその通りです。そういった意味で、ゼク・ツヴァイというのはある意味、失敗作なんだと思います。MS単体としてのポテンシャルはともかくとして、それを駆使出来るパイロットは限定されて来るし、少なくとも汎用性を追求するシリーズのMSとしては、問題は多々あります。ただ、ここから先はもう少し考えてるんですけど、アインツヴァイの時点で改良及び追加されたパーツ群を基本設定として、アインより

もバランスの良い小型汎用機をゼク・シリーズは展開する、そういったアイディアがあります。だから一応、ゼク・ドライってのは出来上がってるんです、コンセプトだけは。(あさの)

[88年12月号]

Q 撮影の様子を記事にしてはどうでしょうか。たぶんいいと思いますよ。

東京都 志村健司 (18)

A 面白いけど、ちょっとその余裕はないし、PHOTOはそのプロセスより上がった画を純粋に楽しんでくれた方が我々ほうれいんですけど。(かとき)

■プロセスを教えると、結局それは同業者に教える事になる訳で、翌月から他誌に同じ様な写真が載る事になるので、正直な話困ります。ILMだって

EEGだって、「ここまでは公開しても安心」ってトコしか教えないよね、シビアな話だけど。(あさの)

[88年1月号]

Q グラナダ条約で、ミノフスキー粒子（以下M粒子）の動力以外の使用が禁止された→M粒子の動力としての使用とはミノフスキー・クラフトである。→宇宙ではMクラフトはしない。→宇宙でのM粒子は0に近い。→この条件はMSの存在を否定する。→しかし軍はM弾頭を持っていたりする。→よってMSは無くならない。→けれど7年間も、M粒子が無かったのだから『高性能されどM粒子非対応型』といった前時代型ミサイル兵器が生産されてもおかしくないと思う。

兵庫県/川見 温 (21)

A この世界では、従前上はMクラフトは存在しません（サイコ・ガンダムとかのMクラフト技術は連邦軍の封印情報です）。M粒子の動力使用は即ち、Mクラフトではありません。M粒子は、この世界に必要な不可欠の核融合炉の反応部分の封じ込めに使われています。（サイバーコミックスの『STAMPEDE・ミノフスキー博士物語』を見てネ。）。M粒子の動力としての使用とはこの事です。尚、ビーム兵器に使用されているM粒子は黙認されているようです。（粒子の状態が異なる為。）。さて、MSの存在意義について。現在の世界ではBC兵器の使用を禁止されているにも拘わらず、この兵器に対応する能力が戦車等に要求されている様に、M粒子の制限下であってもM粒子対応兵器は存在し続けると思われる。（昌也）

[88年4月号]

Q Sガンダムの（キットの）頭のメットが別パーツになっているのは、それでMS少女を作れということでしょうか？

亀田郡/◎サフラワー (17)

A バンダイの設計担当・高橋さんに聞いて下さい、こーゆーのは。(あさの)

[89年2月号]

Q ひどくつまらない質問ですが、ぶっちゃけた話、宇宙空間って冷いんですか？ 寒いんですか？ ずっと寒いと思っていたんですけど、かとき先生の「MSの冷却問題云々」のコラムを読むと今一判なくなるんですけど…。

愛知県/福井隆夫 (21)

A おもしろい質問です。各方面のガンダム関係者各位の中でも、知らないで済ましている為に、その為の誤りがしばしば見受けられたりします。例えば、『地球の衛星軌道上のMS』という『系』の温度収支を考えた場合、①MS自体の発熱（ジェネレーター、ビーム発生、関節の発熱etc.）②宇宙空間との熱伝導、③宇宙からの熱放射の3つの要素が考えられます。①は別コーナーを参照していただくとして、②は宇宙空間の気温が問題になります。気温は1000℃以上ですが、密度が 10^{-8} (kg/m³) 以下なので、熱量としては非常に小さい。つまり、宇宙での『系』の温度に外部から大きな影響を与えるのは③。この場合太陽系からの放射なのです。つまりMSの温度は、『日なた』か『日かげ』かに左右され、これによって±100～150℃くらいの環境になると考えてもらえば、いいと思います。お分かりいただけただろうか？ (かとき)

[89年4月号]

セ ンチネルのガンブラ（←変）は少数生産なんですか？ いきつけの店にはいつも3個だけしかはいらないため、しかもボクとその一味がすべて買いしめるために

近くの病院に入院しているセンチネル・ファンの中学生はとてもこまっているそうです。(親はよろこんでいる。)少年たちよ、お兄さんたちガンブラ・ブーム終戦者はほしいガンブラを手に入れる為には手段を選ばないのだノわはははは……少年たちよゴメンナサイ。

群馬県/武井良篤 (19)

す ごいすね、キンバクしてて
⑧ これで私がその病院にS
、ガンダムとか持ってつちやうと、美談になって新聞とかに載ってしまう、とか。カミュー美談。あ、スイマセン
(あさの)

['89年1月号]

Q す〜っと昔から不思議に思っていたんですけど、ビーム・サーベルもしくは、ビームの色が敵・味方でちがうのは、なにか特

別の意味があるのでしょうか？

大阪府/林 治生 (18)

A これは敵・味方でビームの特性うんぬん、というのでは無くて、敵、味方を明確にしたかった為です。センチネルのコンセプトのひとつでもある「色」を明確にしたい」というのは、これも含んでいます。基本的には連邦が青、ニューディサイズが赤(ピンク)です。「きよなら銀河鉄道999」での機械兵とバルチザンなども、この演出法を用いていましたよね、確か。
(あさの)

['88年5月号]

Q ZplusやG グルーザー等の飛行機型の場合、細かい姿勢制御を行う時、どうやって行うのでしょうか。AMBAC はほとんど使えないし、スラスターだっておちこちにある訳でもないし。ほとんど直

線的な動きしか出来ないのでは。どうなんでしょ？

福岡県/岩崎宣仁 (18)

A 本来の宇宙戦闘機の姿勢制御の方法を予測するのは困難ですが、概念だけを追ってみましょう。重心を中心点にして、機の後方方向に伸ばした線をZ軸、上下をY軸、左右をX軸とすると、この3つの軸を中心とした3通りの回転のうち、少なくとも2つの回転が出来れば、機首を全天あらゆる方向に向けられる原理になります。それぞれの回転の妨げには、中心から対称位置に正の向き、負の向きに2個ずつ(向方向に偶力を掛ける)、2軸で計8個のバーニアがあればメイン・ロケットの推力で、全ての方向に機体を進める事が出来る筈です。ただ、これだと機首の向きを変えずに横方向へ動かす様な真似が出来なくて

不便なので、更に幾つかバーニアが必要でしょう。この程度のバーニアと、スタビレーターのAMBACで最低限の姿勢制御は出来る筈ですから、なんとなかなるでしょう。まあ質問にある様な、WR形態とかMA形態とか言われる機体の場合、むしろ大推力に物を言わせた戦術を用いるらしいから、格闘戦みたいに、複雑で応答の早い機動は必要とされないと思います。ですから、そういった姿勢制御をする必要がある時はMSに変形するのば良いというのが、回答ではないでしょうか。ついでに言うならG グルーザーは、名前の通り巡航を目的とした物でもあるので、直線的な動きでも構わないと言えは構わないですね。
(かとき)

['88年8月号]

い ったいどんな必然性があるって兵器が人型に変形するんですか？ 変形すると強くなるんですか？ どおしてわざわざ3体合体変形するんですか？ 子供のオモチャですね、まったく、だいたいどおして人型なんですか。人型だと何かいいことでもあるんですか。「マニピュレーターとしての手足」ではなくありや完全に「人間の手足」ですよ。御丁寧に顔には2つの目までついるし。最近復刻された小説ガンダムでもデニム中尉殿がゆってるぢありませんか。「人間に近づけりや、強くなるってもんでもあるまいによ。」ガンダムの世界を、あくまでリアルに”とゆーなら人型メカをすべてないものとするべきでしたね。無変形のスペース・タンクやスペース・シップでもヒーロー性はでるんですよ、書き方次第ですけど。

⑨とこやまやたか (19)

何 故口ボットが人型をしているか。もしそれを説明してはいい、というなら、それはいくらかでも出来る事は出来るんです。ただ、問題はそういった事ではなくて、「ガンダムの世界故、リアルにMSを描く必要がある」事をわかっていただけない点ですね。スペース・シップでヒーロー性を出す事も出来るでしょう、でも、だったら何故それを「ガンダム世界」でやらなくてはいけないのか、我々は、ガンダム世界でのリアル感を追求している訳で、決して「2001年宇宙の旅」を作ろうとしている訳ではありません。ハードSFをやろうとしているのではなく、「ハードSFだから優れている」という優劣をつける事も出来ない筈です。だって、それは「ジャンル」という物が根本的に違ふのだから、同じ物差しでは計れないのですから。この手の質問や苦情は、言ってしまうとカツ丼を食べながら「うな丼じゃないじゃないか!」と怒っている様なモノで、これは文句を言われても筋違い、というものです。「このカツ丼はしょうゆ味が濃すぎる」「卵がやわらかすぎる」等の意見は大歓迎ですが。
(あさの)

['88年3月号]



Z plusをはじめとするセンチネルMSを全体に共通して見られるもの、それは航空機的色彩が強いという事だと思います。一見、戦車風に見えるゼク・ツヴァイグさえ僕には航空機的に見えるんですけど、ディテールとか、マーキングとか…(断言はしません自分の偏見でもん。)それは良いと思うのですがそれが戦闘シーンを航空機V.S.航空機にしてしまっているのが少し残念です。ま、脚が地についていないから仕方ないんでしょうね……。イデッサ戦みたいなのも見たい!!

神奈川県/谷崎英也 (17)

気 持ちは良く分かります。こういった誤解が多いのではっきり書きますが、センチネルではMSを航空機扱いしてはいません。MSはそれ自体歩兵的であり、航空機、戦車的で、宇宙船であってそれ以外の側面もあるからです。地上戦はセンチネルで扱わなかった魅力的ですが、ここ迄来て今更戦車という発想はやめて欲しい。旧ガンダムのMSだって、別に戦車じゃなかった。MSは1人乗りだし、鉄の箱にエンジンと火砲と搭乗員が入っているだけの戦車になぞらえるのは不合理です。谷崎くんはその辺の事分かって指摘してくれている様ですが、地上の特撮は宇宙の10倍

大変。AFVのディテールをちょっと見れば、それをMSでやるのがどんなに大変に分かると思います。オモチャのディオラマではセンチネル・ファンに結局満足してもらえないと思うので、安易にやらない訳です。(かとき)

['89年7月号]

今 こんなこと言っても誰も聴かないような気がするんですが、ある時期TVの前に座っていた人間にとってガンダム体験というのは存在していたと思うんですよね、それも満更実体のないものでもなく、結構リアルな衝撃として。

ガンダム体験というのが一体なんだったかということになると説明しづらいんですが、一つはとにかく作品そのものから受けたインパクト、そしてもうひとつはどんどんブームになっていく中で自分達がこれを見出したんだっていう、一種の誇らしさと喜び。その辺のアニメ・ブーム(「死語」)ってやつ盛り上がりの中での時代の空気とか共同体意識っていうのは角川文庫版『機動戦士ガンダムII』のガイナックスの岡田斗司夫氏の解説の中でとても美しく表現されていますが、世間の荒波にもまれて(笑)アニメ・ブームってのが消費されどこかへ散逸しちゃうに従って誇らしさが恥ずかしさに移り変わっていったのは御存知の通り。

だりど恥ずかしいなあとか思いつつアニメを見たりして僕らにとってガンダムっていうのはなんや知らん依然としてニックネームで、ずうっと特別な存在でした、殆ど伝説と化しちゃう位に。

だからこそ僕らは『Zガンダム』っていうのが出てきたとき、ある種の不安を抱きつつ期待しちゃいました。…で、実際にフタを開けてみてどうだったかと言うと…。こういうこと言うときと怒る人居ると思うんですが、僕には『Z』というのがそういう神話じみた思入れを含めたガンダムを富野由悠季という人が拒否し解体していく作業だったと思えます。『Z』っていうのは名前がガンダムであるだけでおおよそ関係ないような話だったし、『逆襲のシャア』はたしかに富野氏が今創りたいモノ、言いたい事だったんだろうとは思いますが、なにかガンダムの名前を借りて抽象議論を聞かされている様な気がしてしまいがちませんでした。

要するにガンダム体験が強固である程「なんか違うな」と思わせられてしまう訳です。

その一方で、『Z』『Z Z』『逆襲のシャア』と続く過程の中で模型業界周辺において明らかになってきたのはガンダム・ブランドの商品価値、要するにガ

ンダムの商標つけてりゃ何でもあり、みたい状況だと思います。「ガンダム」っていうものに実体がなくなって、「ガンダム」の名の下に平行して同時期多角的にセンチネルだのタイラント・ソードだの新MS戦記だのマンガ兵器サイバーだのといったものが消費されていく。

そういうガンダム・ブランドの消費の中で、あえて「何でもあり」っていうのを廃し、Z・Z Zの設定の枠内で自分達のガンダム体験へのこだわりを消化していこうとしたセンチネルの態度は、僕が昔ガンダムから受けた衝撃を見事に新しいものへと再構成(追体験じゃなく)してみせてくれました。

ガンダム・センチネルはあのガンダム体験というものに対する現在からの正攻法での本当に納得のできる解答になっていると思います。少なくとも僕にとってはリアルな、「今のガンダム」を見つけたことが旧ガンダムのファンにしてとても嬉しい体験でした。

では高橋先生、かとき先生、あさの先生を始めスタッフの皆さま御苦労さまでした。インジェクション・ヒット楽しみにしています。

神奈川県/小田切 博 (19)

['88年9月号]

MS "GIRL" COLLECTION:5

"FAZZ GIRL"

"FAZZ GIRL"

Mono-tone Maker on paper, 23.5CM x 28.5CM
1988 by Mika AKITAKA



《FAZZ-GIRL-EMI》

"XEKU-ZWEI GIRL"
 Color Marker on Paper. 36.3CM X 51.5CM
 1988 by Mika Akiraka

SPECIFICATION

TOTAL HEIGHT:178cm
 HEIGHT OF THE BODY:176cm
 DEPTH:268cm
 WEIGHT OF THE BODY:565kg
 TOTAL WEIGHT:1,001kg
 GENERATING OUTPUT:703KW
 NUMBER OF ATTITUDE
 CONTROL MOTORS:14
 GIRL'S AGE:13
 GIRL'S HEIGHT:145cm
 GIRL'S SIZE:78/56/80
 GIRL'S BLOOD TYPE: 'O'



RMS-142 XEKU-ZWEI "GIRL"

MS "GIRL" COLLECTION:6

MS"GIRL"COLLECTION:6

ANAHEIM ELECTRONICS PRESENTS MOBILE"GIRL"SUIT COLLECTION

MSZ-006 AI TYPE
MSA-007 TYPE and
MSA-0011[Ext]TYPE

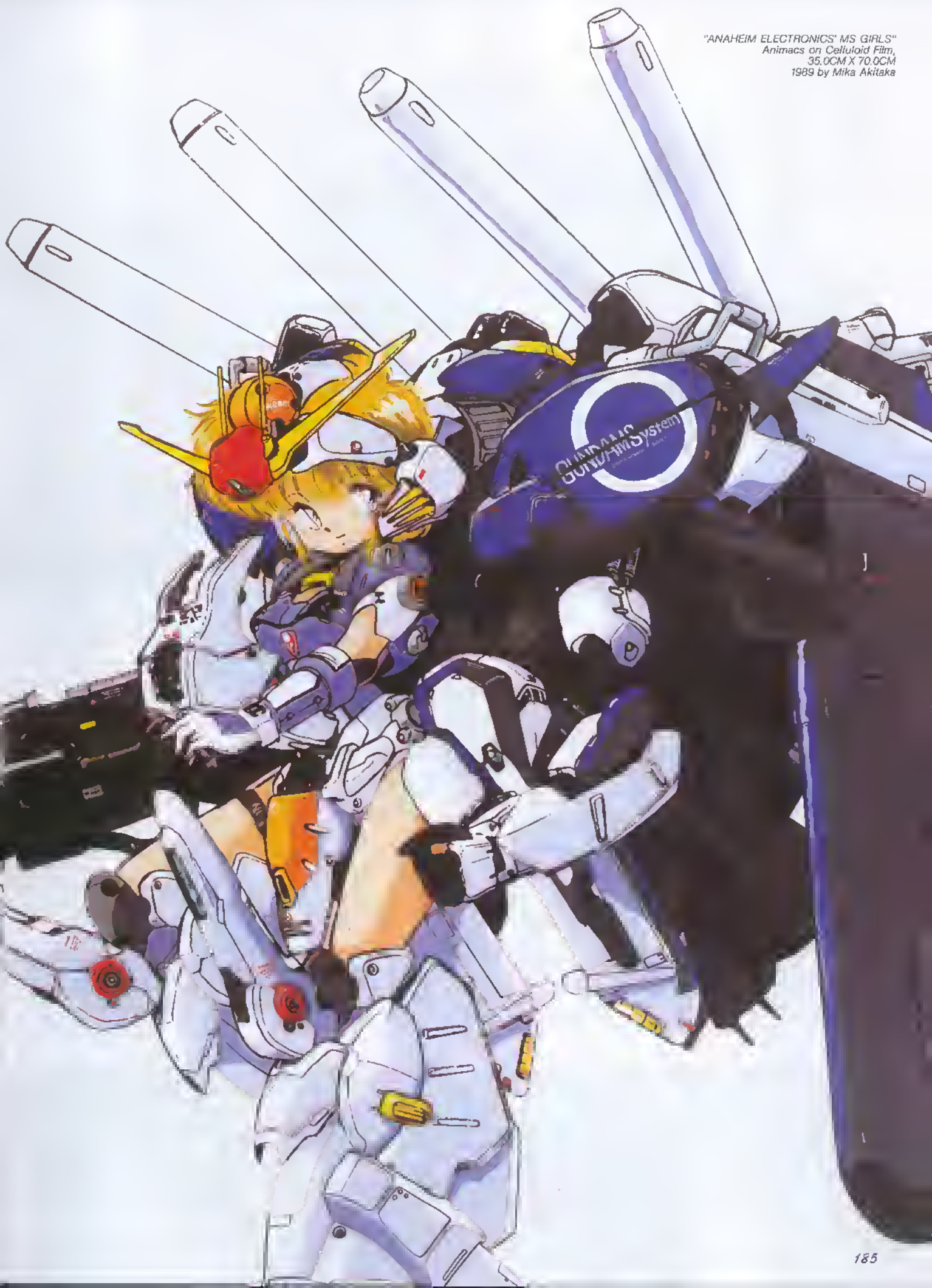
U.C.0088 SUMMER

本誌センチネルのMS群デザインがアップ・デイト化されていったのに伴い、MS少女も今回は描き下ろしとしてアップ・デイト・ヴァージョンが登場。センチネル版MS少女の初のセル・ワーク化も実現！ 紫色の髪がチャーム・ポイントのネロ少女“音緒”ちゃんは、ヘッド・インカム(?)付近が最新機版。一部馴染み深いZplus少女、これはAI型だから“綾”ちゃん?? (でも髪が茶色だから雅奈ちゃん?)

??)は、アムロ・レイ大尉仕様と同カラーリング(カラバのZplus降臨後、初のデモンストレーション・カラー)。背面のウイング・バインダーや、体中のステンシル名マーキングなどに注意。そして何と云っても今回の目玉、リファイン版EX・Sガンダム少女“松島香”ちゃん。単なる装甲を被ったカンジのスーツでは無く、強化外骨格式なのに注意。実体弾方式のスマートガンも、運動式をセットしている。



"ANAHEIM ELECTRONICS" MS GIRLS"
Animacs on Celluloid Film,
35.0CM X 70.0CM
1989 by Mika Akitaka



主砲同軸センサー

戦艦などでは、主レーザー以外に、各砲に同軸のセンサーが設けられている。303E系では、センサーごと砲身ユニットを右ガンダムに移植している。ディスク・レドームと連動させてターゲティングする。

主砲砲身ユニット

アーガマ級、アイリッシュ級に主砲として搭載されているのと同タイプのメガ粒子砲を、天地を逆さまにして肩砲プラットフォームに接続している。

ビーム・スマートガン

右ガンダムの標準的武装の一つであるビーム・スマートガン。通常のBst型と同じく、右下半身のブースター・バックのムーバブル・フレームに、クランクを介してマウントされる。

胸部増加パーツ

大型の1フィールド・ジェネレーターと、冷却装置、各種センサー類を収容している。下部は、A・Cパーツのコクピット装甲になっており、昇降の可動する。

マルチ・センサー

ミノフスキー暴風、レーザー・レーダーMAO, FLIR, LLTV, IFFなどの各種センサー、アンテナ、カメラを収容した大型ボット。左腕を外して、肩のムーバブル・フレームに接続される。EWAC機に匹敵する探知能力がある。

何者なんだおまえは!?

これは、アナハイム・エレクトロニクスの設計チームから連邦軍に提出されたSガンダム・バリエーションのうちの1つ、303E系の全体図である。

Sガンダムは、歴代のアナハイム・ガンダム・シリーズの中でも、最もユニット化が進み、多くのオプションを含んだ高度で複雑なムーバブル・フレームが特徴だが、実際に完成したのは基本形であるSガンダム4体と、一部計画を除いたオプション数セットのみだった。

結果的には実行されず、ペーパー・プランのみに終わったSガンダム・バリエーションは数多く存在していた。

プラン・ナンバー300番台はBst、200番台はExt、100番台はノーマル型をそれぞれベースとしていた(いづれにも属さないのが400番台)。

Sガンダムでこれ程多くのバリエーションが計画されたのは、機体各部を徹底的にユニット化し、またそれらのムーバブル・フレーム結合化を進めたからである。コア・ブロックを中心に、上下半身はそれぞれ独立して稼働できる制御システムを持つ。両肩両腰に1基ずつ計4機の熱核反応ジェネレーターから供給される動力には、オプション装備を見越した出力の余裕があり、ギリギリのパワー・

ウェイト・レシオで設計された他のMSには真似できないポイントと言えるだろう。

303E系の設計要求は、1)アーガマ、アイリッシュ級の主砲と同じメガ粒子砲を1門 2)ビーム・スマートガン1門、及び可能な限りビーム・カノン1~2門 3)通常Bst型の速度増分の20%程度以内、平均加速度は30%程度以内 4)搭乗員はパイロット1名、R10(レーダー士官)1名 5)2.1MWのジェネレーターを追加 6)ビーム・バリア・ジェネレーター(1フィールド発生器)を搭載 7)超長距離ディスク・レーダーを搭載、という物だった。目的は、機攻、基地艦隊攻撃。莫大な加速で敵の機体深くまで侵入、戦艦の主砲で一点突破を図ろうという物だ。

巨大な主砲の追加とジェネレーターの高機体の重量は増大し、増大プロペラント・タンクと、コンフォーマル・ブースター・ユニットが設計された。自乗用のビーム・バリアの1フィールド発生器は2器になり、Ext型より強化されている。副砲のビーム・スマートガンは右下半身のブースター・バックにはビームカノンを2門搭載可能だが、機体の性能上、大抵のミッションでは不要である。ミサイル、グレネードの類も装備することは可能だがこれもこういった機体では、必要の無い物である。(機体解説ノカときはじめ)

1フィールド発生器

Ext型が装備していたのと同系列のビーム・バリアの発生器。胸部増加パーツと、股部増加パーツの先端に納められており、機体の進行方向正面からのメガ粒子ビームを両向きで機体と機体を守る。

股部増加パーツ

巨大な主砲を有する為、機体のジェネレーター出力だけでは不足気味であり、補助の熱核反応エンジンを搭載している。先頭には1フィールド・ジェネレーターを備えている。

ランディング・ギア(前部)

303E系は宇宙での使用を前提としているので、機体の重量を支える脚では厚く、母艦内などに機体を固定するのに使用される。

改良型ビーム・カノン

遠射用に改良された、構内型の断面型をした砲身のタイプ。下半身ブースターのムーバブル・フレームに、必要に応じてマウントされる。

"DESIGNER'S GRAPHICS SERIES"

Number 4

"S-GUNDAM 303E DEEP STRIKER"
Color Marker and Water Colors on Paper.
40.0CMX65.0CM
1988 by Hajime Katoki

主砲エレベーション・ギア

戦艦の砲塔に横転時、仰角を取るのにこのギアを用いる。この場合必要無いのだが。簡式なのでサブ・ユニットのシールド用に残してある。

背部プラットホーム

主砲を機体にマウントする為に設けられた。大型のプラットホーム。背部ブースター・バックの左右計4個のム・バブル・フレーム・マウントで支えられている。

大型ディスク・レドーム

戦艦の主砲を操る為、戦艦並の探知能力のあるレーダーが必要とされる。超長距離の索敵の為、ディスクの直径もかなり大きいものとなった。主砲と同じく、背部プラットホームに固定されている。

ショック・アブソープション・シリンダー

主砲の反動を、このシリンダーで吸収する。

主砲砲尾部

エネルギーCAPと、格闘用！フィールド・ジェネレーターを収納している。ソバースを防ぐ強力なシールドになっている。

ドロップ式・増加プロペラント・タンク

機体質量が増加したので要求性能を満たす為に、プロペラント搭載量を増やしている。戦闘領域ではデッド・ウェイト化及び機動を妨げるに切り替える。

コンフォーマル・バック

機体質量の増加に伴い、推力を増強する為、ブースター・ユニットに付ける増加パーツ。これによって、ジェネレーター(ノズル)と、偏向プレートが1機ずつ増えることになる。

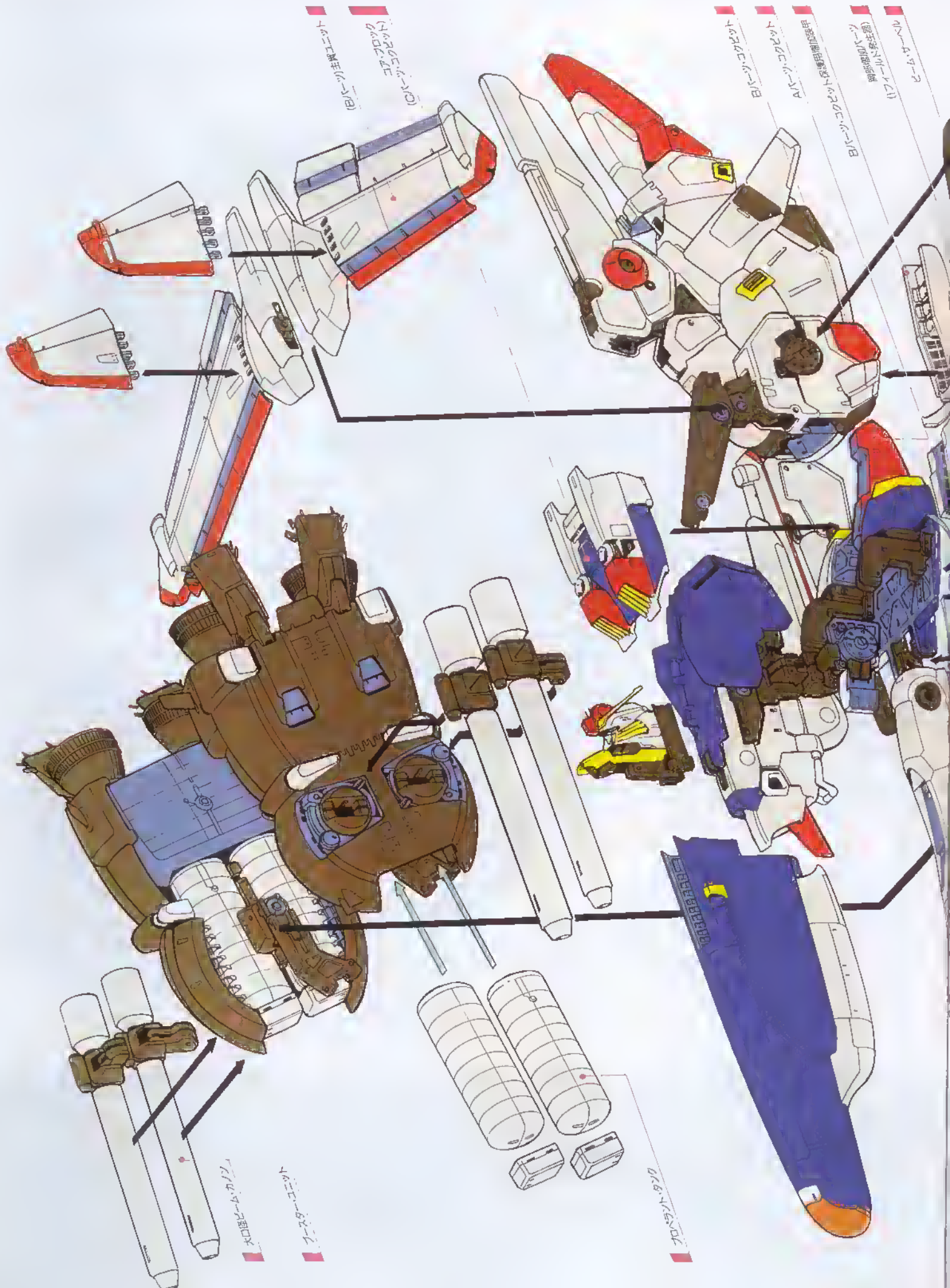
メイン・ノズル偏向プレート

ノズルから噴出されるプロペラントを若干偏向させる。横方向に噴き出すプロペラントを真直に偏向させ、エネルギー・ロスを防ぐ。燃費時にも併用される。

ランディング・ギア(後部)

下半身ブースターの推力偏向プレートが延長され、その元がランディング装置になっている。プレートに収納される。

MSA-0011[Bst] PLAN303E "DEEP STRIKER"



②バーサ・コグビット

①バーサ・コグビット

③バーサ・コグビット

④バーサ・コグビット

⑤バーサ・コグビット

⑥バーサ・コグビット

⑦バーサ・コグビット

⑧バーサ・コグビット

⑨バーサ・コグビット

⑩バーサ・コグビット

⑪バーサ・コグビット

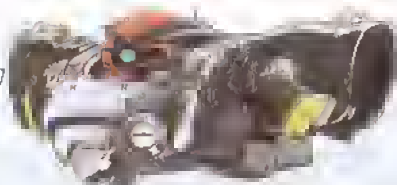
"DESIGNER'S GRAPHICS SERIES"

FA-78 GUNDAM FULL-ARMOR

[illegible]

■メカ粒子石包は、ミフスキー・兵器

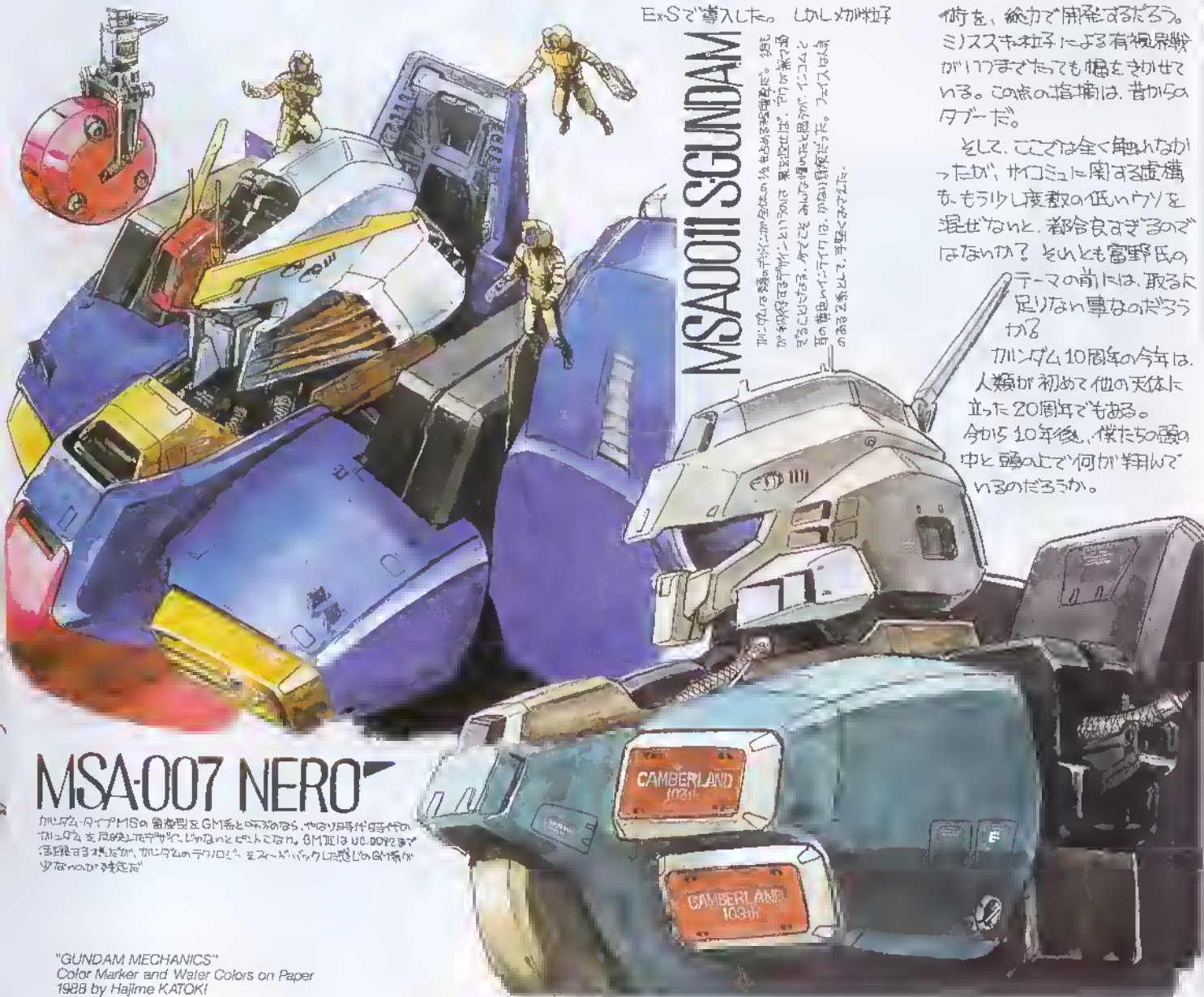
● 海軍の突撃艇、機体と同くらの大きさの大型ミサイル2基を搭載。ミサイルは登場するM270と同じ。これと同じ物。1発のミサイルは宇宙空間の攻撃に使用し得るものだ。



MS-09 DOM

■ 矛が差違つては、盾も差違つてゐる。
ミフスキー-物理学の応用で、 γ 光子の
一組のビームパイアーから出来るのは、ビザ
ガムの頃から分かつてた事だが、MSに
搭載された例は無かった。常にパイアー
を張るのは、パイアー-ノースに無理がある
し、無駄過ぎる。そこでビザガムの
様なパイアーは無理でも、お約束で、
危険回避するくらいなら出来と云うので
Ex-Sで導入した。しかし γ 光子

カンダム10周年の今年は、
人類が初めて他の天体に
立った20周年でもある。
今から10年後、僕たちの
中と頭上で何が判明して
いるのだろうか。



MSA-007 NERO

カレム・マイアMSの国産型をGM系と認めるなら、やはり旧世代国産代のカレムを2000年代前半に仕込んだと見ても可なり。GMは1990.0092まで「国産車」を「カレム」に仕込んでいた。カレムのテクノロジーをベースに「カレム」に仕込んだGM系は、少なからず存在。

"GUNDAM MECHANICS"
Color Marker and Water Colors on Paper
1988 by Hajime KATOKI

「君にも作れる、完璧版キット改造攻略法」

SUPREME UNIT & SENTINEL WORKS SPECIAL PRESENTS

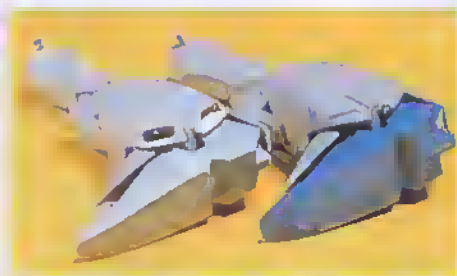
それまで一斉通行のコミュニケーションだったサンチネル3口群は、イン・エクシジョン・キット化決定で大きな転機を迎えた訳です。日本全国、模型店という市場で入手が可能となったZplus C1型、及びSガンダム3形態。'88年8月に市場に登場したZplus C1型を皮切りに、モデルグラフィックス誌同年10月号（8月25日発売号）～4ヶ月間、各・前後編構成で全6部（a-c, 1～6）「君にも作れる、完璧版キット改造攻略法」を再構成収録。

模型誌の作例は確かにスゴイけれども、とうやうたらあんな風に作れるのかわからない。「たったのカラー2ページ程度じゃ、全てを読み取れない」「尺寸を出してくれないと改造する勇気が出ない」等々、複雑化を嫌めるキャラクター・キット・シーンに対し、ユーザー間のフラストレーションが高まるのは極

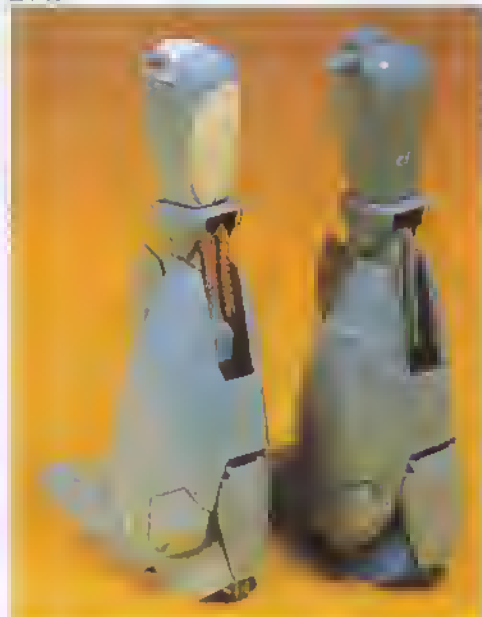
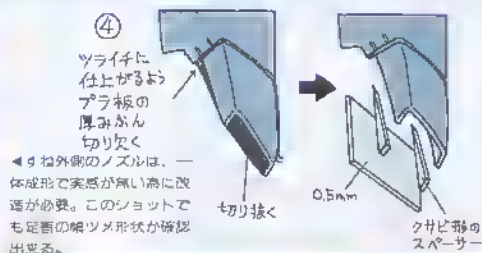
かにわかります。少なくとも、送り手が我々自身であるサンチネルのイン・エクシジョン・キットに関しては、その問題を解決したい。この企画がある側面での解答になる筈です。送り手が我々サンチネル・ワークスである以上、我々の中に「正解」は存在します。モデラーにはなるだけ、設定画的な解答を目指してもらい、キットの利点を殺さない肯定的なモデリングをしてもらいます。だから、一応の「正解」はここの中に存在しますから、それをそのまま取り入れるか、又、あなた自身のイマジネーションを加えるかは、あなたの自由です。しっかり取り組めば、不可能でない手段のみを用います。これから先は、ユザ・サイトの「サンチネル・ワールト」が始まる訳です……。

STAGE 1 「君にも作れる、完璧版 キット改造攻略法」 Zplus～可変型

from a BANDAI 1:144scale kit
Modeling by Masahiro ISE
製作・文ノ伊勢昌弘



◀左が幅ツメ修正後。足首は2mm、すねは1.5mm位の幅ツメ作業。
▶大腿部は、後方をポリウムUP。ひざ裏の動力パイプは、適当なパーツ（ガラスチューブ等）で作り返す。ビーム・カノン接続部の加工も注意。
▼すね内側のディテール。上方のチャフ、フレア・ディスベンサーと下方のノズルの内宛れに、スロープを加えてやる。



キットが市場に出まわって、もう1年近く経ったけど（注：'88年8月現在）コレは'88年10・11月号に掲載されたZplusの工作法です。今となっては、もっと新しい画稿も存在するので、この工作法を読者側で順次アップ・デイトしていくといいんじゃないかな。

●キットについて

変形ギミックがスゲエ。とにかく自分で仮組みしてタマゲてほしい。さて、ここで注意するのは各関節の固さ。あんまりキツいとパーツが折れちゃうのでよく調整しておく事。最終トライを組んだ限りではガンダム歴代1位とも思える固さだったのだ。関節の軸だけでなくパーツ接合用のピンも固いので仮組の前に少し削っておいた方がいい

と思う。それから意外な盲点がポリキャップのはめ込み。ひざム・パブル・フレーム等はパーツの内側にポリキャップが遊んでいると完成後にガタつきが生じてしまうので、瞬間接着剤を流し込んでしっかり固定しておく。

●準備

各種工具、プラ板、プラ棒、ポリバテ等。余裕があるならキャストとシリコン。それにドラグナー（①②）のキットからポリキャップの③を1個と④を4個。ゴチャメカ部の再現に、モビルスプリングや小火器セット等。以上の物が用意できて、心の準備もできたなら始めよう。

●足首

キットはひざから下にポリウムが

つき過ぎているので幅ツメ修正。基本的なプロポーションは悪くないので、この作業だけでもグンと良くなる。

足首は2ミリ幅ツメ。まず接合面を0.5ミリずつ削って、これで1ミリ。もう1ミリは、両側面を下に向かって削り込む事でせう。正面から見たシルエットを台形から長方形に近づける感じだね。もちろん、あらかじめ裏打ちをしておく事。キャストを流し込むのが一番簡単。後ではかれないよう、パーツの表面を荒すのを忘れてはいけません。カッターの刃でカリカリ引かないで傷をつけておけばよい。ポリバテを使うなら接着も併用しよう。

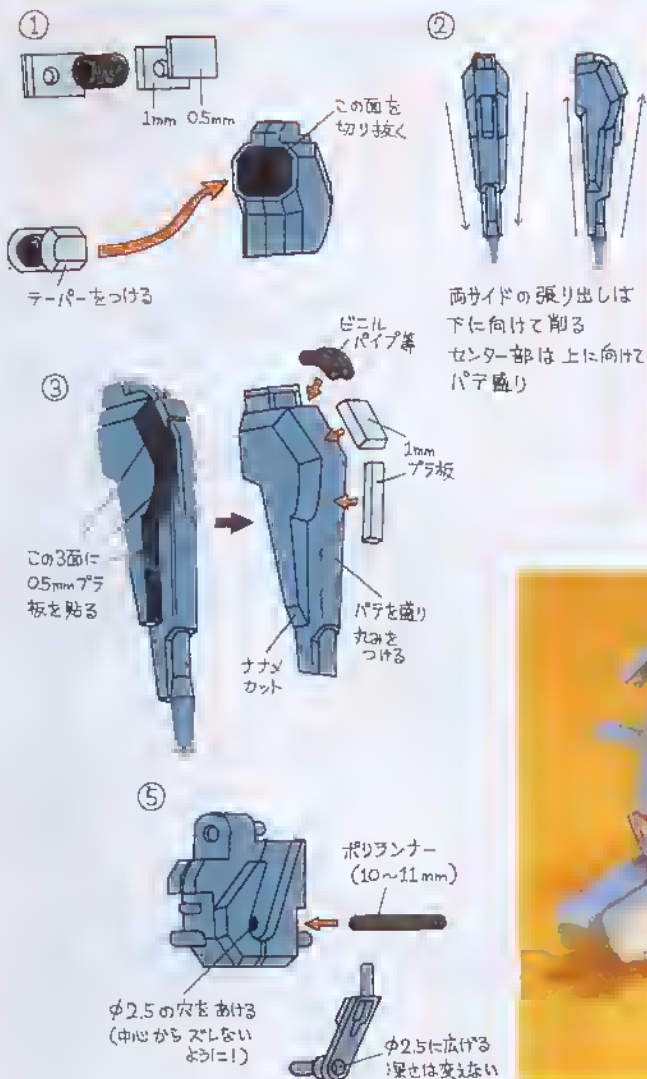
●すね

このパーツの幅ツメはけっこう大変

なんだけどがんばってほしい。鉛筆でアタリをとるか、マスキングテープの細切りをゲージ代わりに貼るなどして、きちんと同じ幅ずつ削り落とすように。足首とひざのパーツがセンターに収まるよう、内側の軸、軸受けのモールドも切りつめる。なお、すねの幅ツメは2ミリではなく1.5ミリぐらい。やり過ぎると、変形の時足首がつかえてしまうのだ。次はディテール。外側のスラスタは噴射口を丸ごと切り抜いて底になる面をプラ板で新造。この時クサビをはさんで噴射口を広げると力強さが増す（図④）。内側はくり抜いたりすると足首の軸が無くなっちゃうのでシャープに削り込んだだけ。その上にある弁当箱埋め込んだようなモールド

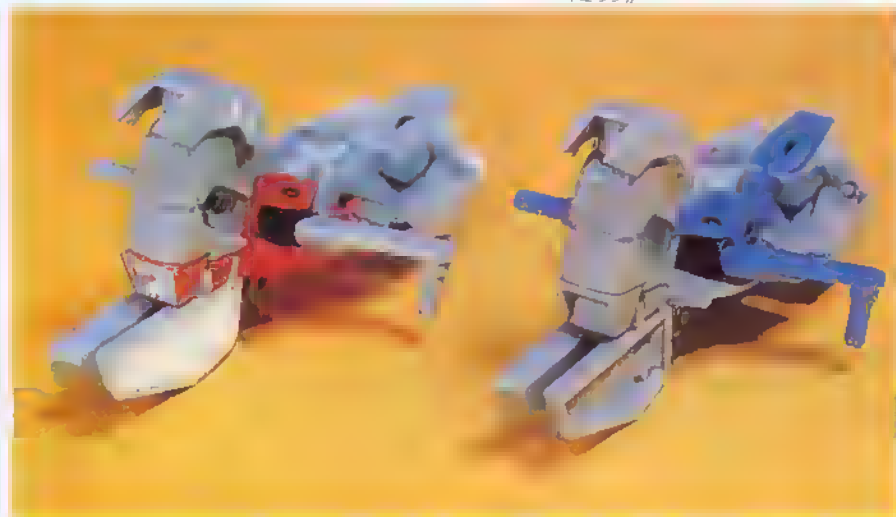


◀左から、改造していく手順。ポリウムHP、及びモールド追加、そして…
▶ポリキャップ内蔵、可動ギミックがひとつあえて、MS形態時に表情が出る。



▲ポリランナーの内蔵の仕方が、良く再現出来るショット。何としても、行なってやらない工作師！

▼左が改造後。テール・スカートの手打ち、そして今回のポイント、ポリランナーを内蔵してやる股間ギミック！！



は、実はチャフ・ディスペンサーだそう。それはともかく、すごく変なので修正。ポリパテを使って、垂直の断面を45°位ぐらいの斜面に整形する。

●ひざ

変形どころか正座までできちゃったりしてエライ。どーでもいいか。とりあえずひざのパーツは、後面のモールドを削り落とし、ビニールパイプ、ガラスチューブ等でパイピングするぐらい。変形に差し支えるのであんまり太いのは使えないぞ。それに見映えは良くないけどべったり貼り付けてしまった方が後々よろしい。ところで作例にひっついていて金色の物体は何だろう？私もよく知らないが高級菓子の包装とかに使ったりする飾りひもか何かであ

ろう。別にすぐれモノという訳ではないので血相変えて探し回ったりしてはいけない。

●太もも

ビームカノンの基部になるムーバブル・フレームのモールドが情ない。ビームカノンの軸ごと切り落とし、4.4ミリ幅のプラ板を貼って整形。真横ではなく、少々上向きの形に削り出すのがポイント。ビームカノンの軸は2.5ミリ径のランナーで新造。これもちょっと上向きにセットするのがツボ。この工作は、パーツを接着する前にやった方が楽。ここまで出来てパーツも接着したなら後面の変なヘコミを直す。ナスの様な曲線を描いていてとってもキモチ悪いよう。ポリパテを盛って、前

後対称ぐらいの感じにする。好みによっては、削り込みなりして太もも全体の丸みを増すのもいいと思う。

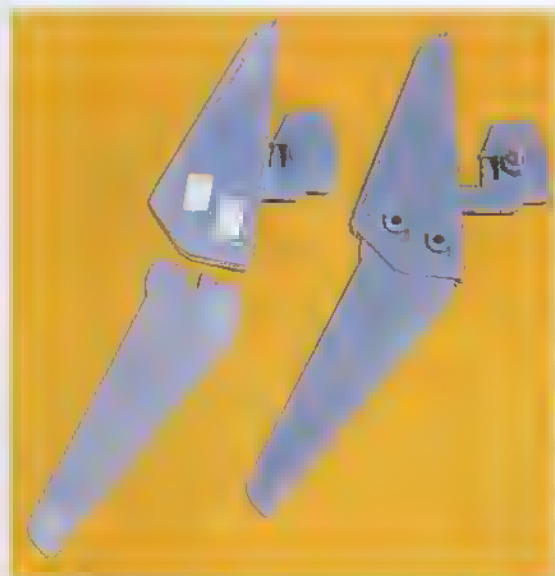
●ビーム・カノン

ここの改造は割と見映えがするので要チェック。まず可動軸が一つしかないの、これを一つ増やす。キットだと太ももと平行で前後にスイングするだけなのでこれまた情けない。そこでビーム・カノン内のポリキャップを、さっき用意したドラグナーの物に替える訳。ポリキャップの受けをプラ板で作、パーツの方はポリキャップの入る部分をそっくりくり抜いてしまう。内側のモールドを全て削り落とせば、ピッタリ収まってくれる(図①)。内が出来たら次は外。図②を見れば解る

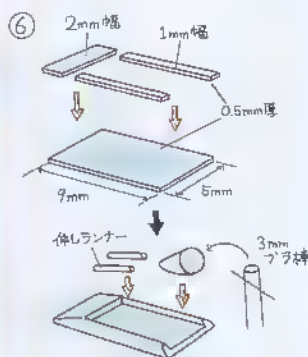
と思うけど、銃口に向けてクサビ形のシルエットを形成するのである。実際の工作は図③と写真も参考に。

●腰

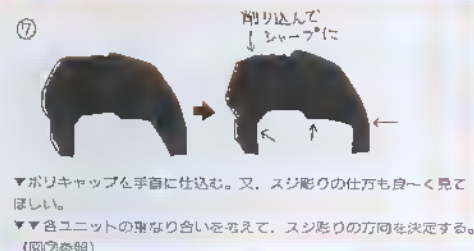
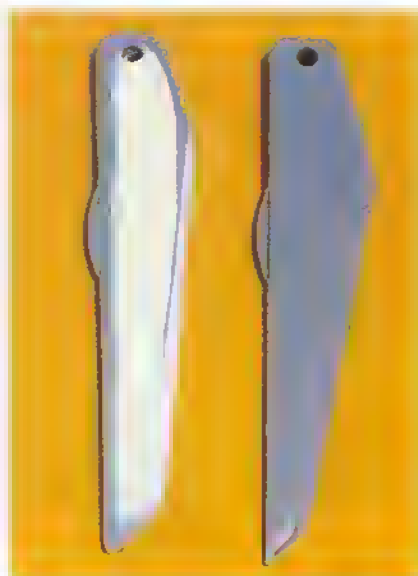
ここが今回の売り／脚の変形のギミックは、それはそれですごいんだけどMS時におさまりが悪い。ひざを曲げたりひねったりしていると、カバカバ開いてきてしまう。そこで思いついたのがこのギミック。図⑤を見よ。いわゆる旋回りの逆ポリキャップという訳。なおポリランナーの両端は角を落としてはめ込み易くし、ズレないように接着をたらしめて固定しておくことより完璧。腰の後ろ(背中パーツの下端)にあるくぼみはスラスターなので一段掘り下げてプラ板、ポリパテでディテールリングする。



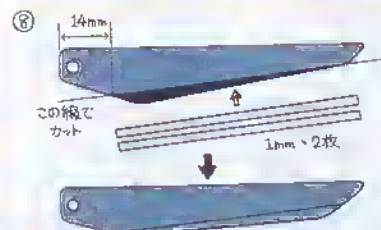
▶テール・スタビレーターはテーバーがキツイので、かなりの形状修正が必要。スジ彫りも太いので、必ず彫り直してやりたい。



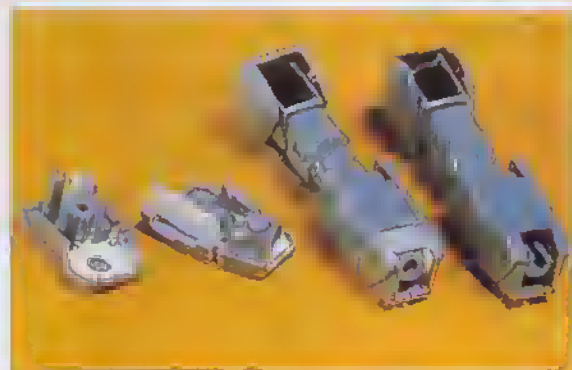
◀V字翼は切り欠きを作って、塗装後に差し込んでやる。プロペラント・タンク用ラッチは、原型を作ってキャスト・コピー。が、4個共自作しても、さ程労力は変わらないだろう。接着する時はまがらないように!!
▼左がプロペラント・タンク用ラッチ、右がバック・バック・ノズルの、各キャスト・コピー。



▼ポリキャップも手首に仕込む。又、スジ彫りの仕方を見えてほしい。
▼各ユニットの集まり合いを覚えて、スジ彫りの方向を決定する。(図⑦参照)



◀キットのパーツを全面的に生かした正攻法。デザインカッター、彫刻刀等を使用して、シャープに仕上ると、スケール感も出てくる。



●胸

このパーツはちょっとカクい。こころもエッジを落とした方が良いかも。胸側面の下ラインが一直線なのでちょっとカッコ悪い。それに変形の時肩パーツが引っかかるので、「へ」の字形にカットする。胸ダクトは当然新造。細かい作業だけど完成後の見映えが全然違うのでトライしよう。まず底面になるプラ板を胸パーツに合わせて正確に切り出しておき、その上に0.5mm板の細切りを一枚ずつ立てていく。プラセメントで仮止めして、位置が決まったら接着を流してしっかり接着。小さいし、円をつけるのに削らなきゃならないので丈夫に作る。内側の円はプラバテを盛って再現。苦労して作っ

たなら、くれぐれも失くさないように。

●バインダー

肩との接続部分に可動軸が入っているけどこれはいらぬ。バインダー内側のピンを切り落として肩パーツに接着してしまおう。キットのままでW円時にバインダーとボディの間隔が広くてみっともないので、できる限り奥まで差し込む。バインダーの開閉口を斜めに削って、肩パーツのS字に折れた部分がはまるぐらいの位置がベスト。最後にポリバテでスキ間をふさいでしまおう。可変翼は塗装の後で組み込めるよう切り欠いておく。先に塗ってマスキングしておいてもいいけど。プロペラント・タンクは取付け部分が非常にマヌケなので新造。図⑧を参考に

ガンって4個作ろう。私はヒキョーにも型取り複製をしてしまった。あと、スジ彫りが太いのでバテで埋めて彫り直す。現用機を参考にしてもいいかもね。

●腕

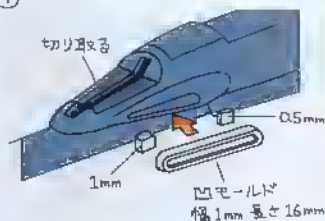
手首の可動部分がポリキャップじゃないので、キットのパーツを捨ててドラグナーのを仕込む。パーツの入る穴を3ミリに広げればいんだけど、周囲をポリバテで埋めて補強してからの方が良い。ポリキャップは幅がちょっと足りないの、0.5mm板で作ったリングをスペーサーとして入れる。上腕部のラッチは裏がつつ抜けるのでプラ板で底を作る。スマートガンの装着に差し支えないように5ミリぐらい間をあ

けておく。内側の工作はこれぐらいで問題の外。モールドが甘い。金ヤスリ、彫刻刀、カッターを使い分けてシャープに削り込む。型抜きの間隔でモールドが足りない部分を補足するのも忘れないように。写真をよく見て、どこを加工したのか確かめてほしい。一番自立つ上腕部は図⑨を参照。手首はけっこう出来が良くてうれしい。親指のつけ根にバテを盛って大きくするとバランスがとれてgood。

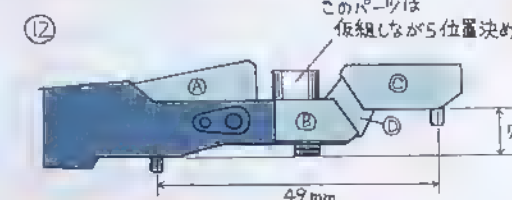
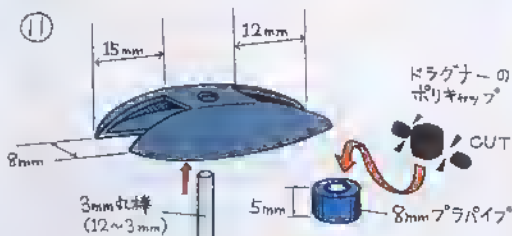
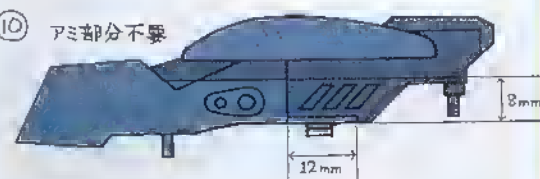
●テール・スタビレーター

先細りのラインがきつすぎて変。図⑩のようにカットして、さらに貼り足したプラ板も付け根に近い方の厚さが1ミリぐらいになるよう削り込む。両側面にはポリバテを盛って全体に丸味

⑨



⑩ アミ部分不要



▲表面のパーツを基に、ほとんど新造のレドーム。調整を考えると、やはりブラ板工作が望ましい。
▼左から素組み、削り込み工作を考えてキャスティングしたけどあきらめた(笑)パーツ、そして徹底改造パーツ。気持ち悪い程り小さめとなったが、逆にフィット感が高まった。



を出す。

●頭

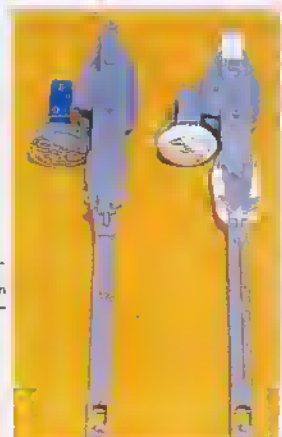
まず顔面を削り込んで大丈丈なようにポリパテで鼻打ち。キットは顔がデカイのでその修正から。まず目尻の部分に0.5mm板を貼り込む。目の長さが減ったのに合わせて下側を少し削り、目を一回り小さくする。すると目のマスクの間隔が広がるので、マスク上部に0.5mm板の細切りを貼って間隔をつめる。さらにマスク自体を小型化するため下唇を1mmカットし、アゴを引いた感じになるよう下に向かって少し削り込む。口(というか舌だな)の突起は正面に0.5mm板を貼り足して、マスクと逆に前方に突き出させる。次に顔の前後幅を増すため、接合面に1mm

リブラ板を貼る。ここで注意。単にブラ板を貼っただけだと、後頭部が胴体内の変形用パーツにつかえてしまう。そこで、前頭部パーツ内側のポリキャップの入る部分に1mm板の細切りを入れて、ポリキャップの位置を後ろに1mmずらす。顔のカメラのパーツは上面のラインが顔部とつながるように接合面を下に向けてカット。アンテナをブラ板で新造するのは言わずもがな。

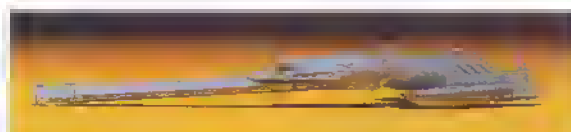
●ビーム・スマートガン

も一改造。まず本体先端部を削り込み、グリップのカバーを閉じた時に段差が出来ないようにする。何層も仮組みして充分にチェックしよう。WF時には一番目立つ所だからね。カバー自体も前の方が丸くなっているの

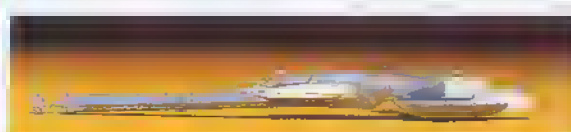
▼素組み(左)と、今回徹底改造を用いたビーム・スマートガンの比較。徳島のモールド、砲口のディテール追加、センサー部、レドーム(基部含む)、ムーバブル・フレーム等、全てに手が入っている。



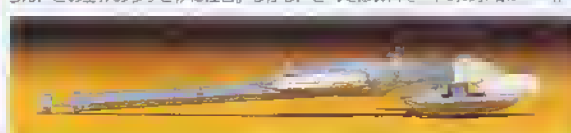
▼8mmブラパイプにドラグナーのポリキャップを注入、3mmブラ棒にて移動可としたフェアリング。白く見えるブラ板工作の部分は、ムーバブル・フレーム、レドーム基部の形状修正、ディテールUPも注視。



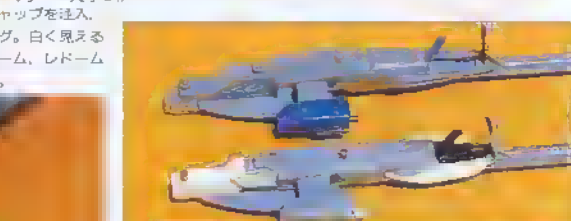
▲素組みのビーム・スマートガン。砲身、センサー部はともかくとして、後部のムーバブル・フレーム、フェアリングの厚みは何となく……



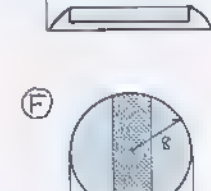
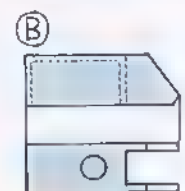
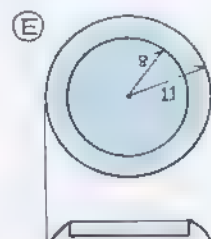
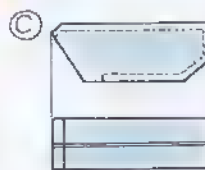
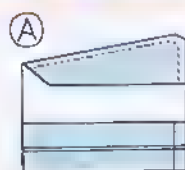
▲徹底改造後のビーム・スマートガン、各所ディテールUPとディテールUPはもちろんだ、この全体のうすさが注目。しかし、これではWFモード時の挙動が……?



▲これが解決策、フェアリングをポリキャップ移動させて、WF時の腕との干渉を無くす——天才!!



▲グリップ収納内は、パイプスプリングでディテールUP。その他、写真をじっくり見比べると、どこがどう違っているかわかる筈。



①~④ 1mm板貼合せ

⑤ 1mm板×3 積層

⑥ 1mm×2 + 0.5mm 積層

⑦ 0.5mm、ディテール0.3mm



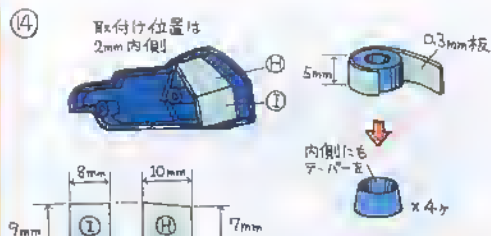
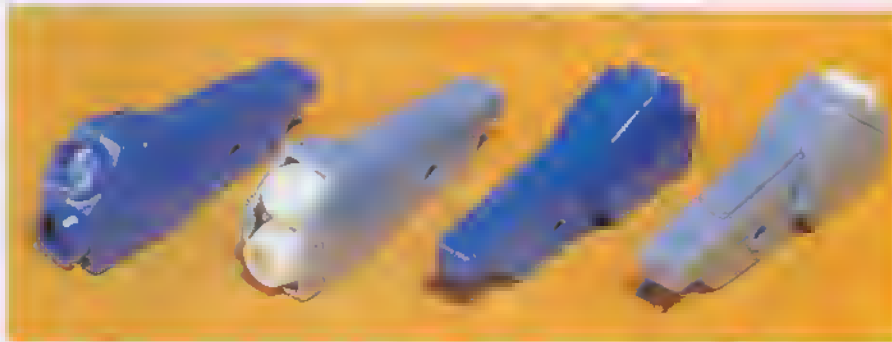
不要部分

少し削ってからブラ板を貼り足して整形する。この工作をするとカバーの開閉時に引っかかるかもしれないので良く調整する事。カバーを開けると内側が目立つのでディテールを加える。流用パーツを詰め込むよりもモビルスプリングをはわせた方がらしい感じになると思う。カバーやグリップの可動を妨けないよう注意しよう。

次に中央部分の側面を削って幅をツメる。キットのままだと、WF時に胸パーツ下側のフィン状の張り出しがつかえてしまうのである。例によってポリパテ(又はキャスト)で鼻打ちした後削り込む。コクピット・ブロックと合わさる部分で幅9mmに。前方同側面のバジリも新造。まず0.5mm板に

凹モールドの形に穴をあけて1mm板の上に貼り付ける。これを凹部よりひと回り大きめに切り出して、スペーサーをはさんで本体に接合する。スキ間をポリパテで埋めて整形すれば完成。手順は図参、実際の形状等は写真を参考に。左右の対称には気を遣おう。

さて今度はしっぽの部分。キットのパーツがなぜこんなに上下に厚いかというと、下側のフェアリング(機体ナンバーの付く所)がWF時に肩ブロックと干渉するため。MS時には薄い方がカッコ良いわけで、とりあえずカッコ悪い部分を切り刻む。図参に従ってパーツを加工。胴へ接続するためのラッチを切ってしまうように注意。切り離れたカバー部分は、内側に斜めに



◀バック・バックは形状的に突きつける事も可能だが、ウイング・バンダーとテール・スタビレーターには含まれてしまうから、側面形はあまり気にしなくても良いだろう。ノズルの新造だけでなく、充分見取は良い、ノズル原型は8mm プラパイプから。



▲プロペラント・タンクは、形状的（スロープ等）には問題無いが、接続部がいかんせんうさんクサイので、写真の様に。

▲フロント・スカート（アーマー）は、側面形を新造。胴（腹）は、面構成をハッキリと、設定画に近づく様に工作。各部干渉にも注意。



▲首はポリバテでポリウムUP、パイピングを。プラ板でアンテナを追加工作している。

◀両後方のゴチャメカ、胸部のVHFアンテナ、コクピット・ハッチのディテール等を追加。

▼テール・スタビレーターの夢郎ムーバブル・フレームを、形状変更。背面も切り欠いてやりたいところだが、原型では強度・構造上無理。又、スタビレーターにはボータックス・ジェネレーターを追加。



▲ウイング・バンダーの切り欠き部も、ゴチャメカでディテールUP。
◀足の裏のモールドは、ゲージを作って正確に / モールドパターンは □ボマーの設定面等より複製出来る。

入ったリブを削り落とし、バテで裏打ちして削り込み丸みを増す。左右を接着する時には裏に補強の1ミリ板を貼る事。上下に厚いという点はこのカバー部分をスライドさせる事で解決する(図10)。軸になるプラ棒は曲がらないように気を付けてガッチリ接着しよう。ポリキャップを入れるプラパイプも切断面が斜めにならないように。ポリキャップは隠れて固定する。本体の方は切りとばした部分を新造(図11)。2本の接続ピンの位置関係を確認しながら組んでほしい。まあこれは、定規で寸法計るより仮組みで確かめながら接着していく方が確実だね。各々の追加パーツ(特に⑧と⑨)はエッジをヤスるなどしてらしく仕上げよう。設定で

はムーバブル・フレームという事になっている所だから。

レドーム部も目立つのでせび改造してほしいところ(図13)。円切りカッターの使い方がポイント。一度で切ろうとリキむと刃先が曲がって切れ込みがらせん状になっちゃうので、ゆっくり何度も回しながら切る。横滑したパーツは後で接着面がヒケると情けないので腕力を要する。ゴチャメカ部の流用パーツにはスカイウェーブの艦船装備セットがお徳(ちょっと高いけど)。

最後は砲身。縦横に走るモールドは削り落として真ちゅう線で作り返える。縦になる方は曲がるとみっともないので、予めスジ彫りを入れてガイドにすると良い。砲口付近のディテールは設

定画を参考に。細くシャープにするとカッコいいんだけど折れ易くなるからね。私も一度折ったのだよ、実は。

●バック・バック

ここはノズルの新造ぐらいのもの。バンダーや足には含まれて他の部分はあんまり目立たないから、そんなに手を加えなくてもいい。さてそのノズルは8ミリプラパイプからの工作。長さ6ミリに切ったプラパイプに0.3ミリプラ板をひと巻きし、削ってテーパを付ける。内側も。キットのパーツはノズルの付く面を切り抜くんだけど、まずノズルのモールドを削り落としてからの方が良い。二度手間のようなけど、パーツを傷める危険が少なくなるのだ。新しく0.3ミリ板で底を作り、ノ

ズルを接着すればおしまい(図14)。

プロペラント・タンク

L字の接続部分を切り落とし3ミリプラ棒で新造。プラ棒は輪切りにしたのを貼り付けるのではなく、穴をあけて埋め込む。バンダーとの接続に真ちゅう線を使うのでしっかり固定するため。

●フロント・スカート

キットのパーツを正面だけ残して切り、自作のパーツを貼り足す。原寸図の⑨だよ。

●腹

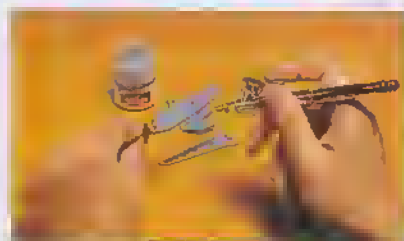
後ろを6ミリカットし、面構成がはっきりするようヤスリで削り込む。下面がまっ平ならなのでバテを削って3ミリほど下に長くする。注意するのは



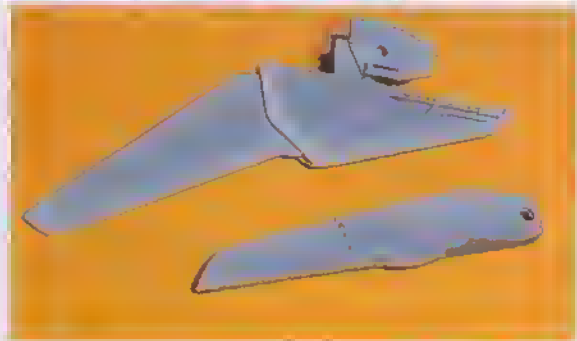
▲異組みキット/スマートガン構える図、これは比較用。



▶……そして遂に、塗装直前のZeta Plus, スマートガン構える図// 各部のシェイプアップから地塗り。◀まだまだ終わらない、今度は塗装。まず、グンゼのF-16カラー、F-16色308番を全体にスプレー。グレーは一番やり易い色だから、気を付けて行えば初心者も簡単//



◀そして比較。同じくF-16用の308番に黒を混ぜて、スプレー。ハンドピースの口径は0.2mmがベストだが、通常の0.3mm口径でもモチロシロOK。塗料はうるすめで、慎重に吹く。



▶失敗したら、あせらずにソルベックス（ペーパーセメント用溶剤・画材店にて売ってます）で拭く。粘着力が強いから、注意//

◀迷彩終了。パターンは、WRモード基本で現用敵艦探知レーダービシビシに染めれば良い。



▲別の大きめの裏紙に貼り変えて、まず頭の部分で正確な位置決め、そして裏紙をはがしてキチンと貼る。



着脱の際、フロント・スカートに引っかからないようにする事。このへんの形状は図面にしづらいので写真から判断してほしいな、と。

●その他

バインダーや、首の後ろのゴチャメカは自分で使えそうなものを捜して作ってね。とっても説明しきれないので。バインダー部分に関して言えば、けっこういろんなパーツ（小火器セットとか）を切り貼りして使っていたりする。このへんのアレンジの仕方は、結局自分であれこれ試してみるしかないんじゃないかな。

●塗装

グンゼの308番と308番に、明度差がつくように308番に黒・308番に白をそ

れぞれ少量加え、大量のフラット・ベースを混ぜてブラシ塗装。肩はインディ・ブルー+白。スタビレーターの黄はオレンジを少し混ぜれば良かった（と言うことで作例では混ぜてない）。白い部分はフラット・ホワイトの筆塗り。ムーバブル・フレームは自作のガンメタル。メタルカラー（アルミ）を放っておくと底に銀粉が沈着するので、それをすくい取って屑に混ぜるのだ。色に関してはそんなもの。

●シール

けっこう使えるのでひと安心。貼る前にまず余白を切り取る必要があるんだけど、これがちょっと大変。デザインカッターで慎重に慎重に。このシール、糊が超強力なので貼る時も注意深

く。台紙からはがしていきなりキットの上に持って行ったらダメだよ。台紙の余白部分を切り取って、その上に一度移してからキットの方に持って行く。台紙からシールをちょっとはみ出させておいて、その部分でキットに仮止めしながら位置決めすると割と簡単に貼れる。万一ズレてしまった時は、無理にはがそうとせずソルベックス（溶剤の一種、画材店にアリ）のお世話になろう。自信がない人は、使わない文字を切って何度も練習した方がいいね。

●完成

全ての工作はこれでおしまい。それでは変形させてみよう。ギミックに関してはほとんど手を加えていないので元のキットと大体同じ。太もものビー

ム・カノンは一息外さないといけないのでそこだけ注意するように。

そういう事で、後編に渡ったこの作例もようやくフィニッシュ。読者のみんながこの記事に触発されて改造を始めてくれれば、本当の意味での作例となり得る訳で、そこんとこよろしく。じゃ、がんばってね。

そして、次のページで
遂に完成を見るっ//

TO BE
CONTINUED
NEXT PAGE!!

STAGE1

「君にも作れる、完璧版
キット改造攻略法」
Zplus~可変型

MODELER/
MASAHIRO ISE
伊勢昌弘
COORDINATE/
SUPREME UNIT

“MOBILE SUIT mode”



▲スマートガン射撃ポーズ。何改造でも射撃ポーズの正面から見て45°位までつけられるのは、文句無し。

▲スマートガンをも腿のラッチに装着した状態。スマートガンが長い//プロポーションはグッとひきしまった。



▲可動箇所が増えた大腿部ビーム・カノン。『まさに作動機』と言わんばかりに動く。脚元の“VMSAW T5”がチャーム・ポイント。

▶左手グリップ内のディテール、レドーム形状、ウィング・ハイндガーのスジポリ塗り直しめに注意。



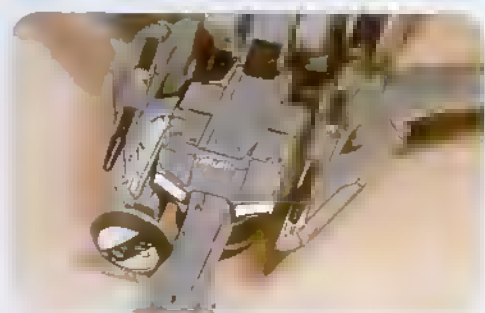


◀足の裏のモールド、バック・バック テール・スタビレーターの詳細UPが良くわかる。

▲▼「変型モデルでもここまでノ」の感がある。正に見事なまでのWRモード・プロポーション。足首、膝が細くなった事、テール・スタビレーターが形状修正された事が、よりいっそうそれを完璧な物としている。



▼レドーム形状、テール・スタビレーター基部、ウイング・バインダー切り欠き内、大腿部ビーム・カノン側面形に注意。



“WAVE RIDER mode”

インジェクション・キット最大の利点であり、そして最大の難関でもある「変形」を、肯定的にとらえて完成した“完璧版” Zplus 01。1:144というスケールを考えると、可変型としては究極のギミックとプロポーションの両立である。これ以上に両形態のプロポーションを望む人は、無可変として固定式で製作を進めた方が、「完成」するだろう。又、先にも伊勢氏が文中で触れた様に、この「君にも〜」作例の後に明確化したディテール、及びアップ・デイトされたディテールも存在する為、これを基本として各自のオリジナリティを加えていってほしい。TVフィルム用にデザインされた“Zガンダム”誕生から4年半あまり、ここに来て20デザインとしても、1:144サイズの30モデルとしても、実に洗練された物と成ったと言えるだろう。尚、MSモードに限定して作笑を進める人の為には、M.G.O.C.K.No.1「ZplusディテールUPパーツ・セット」(¥1,500)も用意されている。

インジェクション・キット最大の利点であり、そして最大の難関でもある「変形」を、肯定的にとらえて完成した“完璧版” Zplus 01。1:144というスケールを考えると、可変型としては究極のギミックとプロポーションの両立である。これ以上に両形態のプロポーションを望む人は、無可変として固定式で製作を進めた方が、「完成」するだろう。又、先にも伊勢氏が文中で触れた様に、この「君にも〜」作例の後に明確化したディテール、及びアップ・デイトされたディテールも存在する為、これを基本として各自のオリジナリティを加えていってほしい。TVフィルム用にデザインされた“Zガンダム”誕生から4年半あまり、ここに来て20デザインとしても、1:144サイズの30モデルとしても、実に洗練された物と成ったと言えるだろう。尚、MSモードに限定して作笑を進める人の為には、M.G.O.C.K.No.1「ZplusディテールUPパーツ・セット」(¥1,500)も用意されている。

ANAHEIM ELECTRONICS made
VARIABLE MOBILE-SUIT AND WAVE-RIDER SYSTEM

MSZ-006 CI

“VMsAWrs” Zplus

STAGE 2 「君にも作れる、完璧版 キット改造攻略法」 SガンダムBst型

from s BANDAI
1:144 scale kit
Modeling by
Toshiaki HOSHINO
製作・文/星野利章
作図/かきとはじめ



▶ 脇間のブースター後部用スパーサーは、この位ボリュームUPしてやると、力強い。1mmプラ板での工作だから、実寸を割り出すのは簡単。

▼ ヘルメットは接紙部を切り欠いて、塗装後接続可能にしてやるとすごく便利。とにかくこのキット、フェイスを別仕様で買われるのが非常に楽!



◀ 右が素組み、左が改造版。一目瞭然、肩の取り付け軸を後方に戻り返らせている。こうすると(特にBst型は)見映えが良くなる。

図1

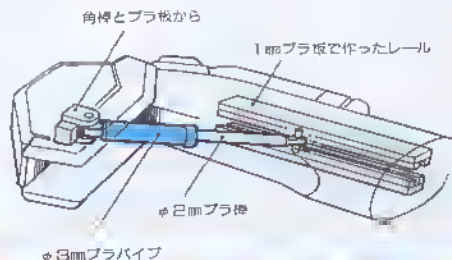
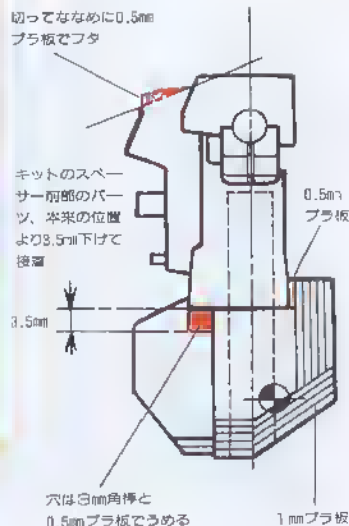


図3

▼ 下がキットのままの分割、上が改造後の分割。こうすれば、各部が別道行で塗装可能、しかも最後(たとえばスミ入れの後)に接着・組み立ても可能である。



▲ 肩、腕の改造。肩はムーバブル・フレーム部を多少切り欠く事によってイカリ彫を再現可能(図参照)。腕のディテールUPは写真の通り、スジ彫りの方向でユニット分割を再現出来るのは説明済み。

図2



可変型Zplusに続く「君にも〜」第2弾は、SガンダムBst型(ブースター・ユニット装着型) // パートナーは、キット設計の元となるBst型をスクラッチした本人、星野利章氏。工作法はこのシリーズのコンセプト「作る気になれば作れる」をベースに、「試したい人は試してみよう」的な型取り・注型なども交えて進行します。もちろん、この技法を使わなくとも、完成する事が出来るのは当然。それでは行ってみよう //

さて、やっぱり私の所へ回って来ててしまいましたBst型です。これって結構、不思議な気分ではありますね、何か。

●キットについて

すごいボリュームのキットです。遂に1:144もここまで、というカンジかな? ただ、以前私が作った物と比べるとブースター・ユニットが小さい。これ、Ex-Sには丁度良いと思うが、Bst型には気持ち小さい。金型の制約

もあろうが、何はともあれこれが唯一最大の問題であり、逆にこいつのボリュームUP(又は小改造でいかにブースターを大きく見せるか)がキットをカッコ良く見せるためのポイントとなってくるでしょう。

●頭

形状は非常に良いと思う。金型からの抜きの方向の関係でアゴがイマイチなので、アートナイフで削ったりして横から見て三角形の「Z系アゴ」にす

る。このアートナイフ(又はデザインナイフ、デザインカッター)という工具は刃先が細く長く切れるので、プラモ工作の際には非常に強力な武器となる。刃は切れなくなったらすぐ替える、ぐらいいムダ使った方が作品はキレイになるし、切れない刃を無理して使うより安全である。私はオルファ社のモノを使っている。話がそれしまったが顔面は彫刻刀の三角刀で彫りを深くしてやると良い。目はプラベーパーを目の形に切って貼ってみた。頭全体は後部フィンにアートナイフで切り欠きを彫ってやった。センサーとツノ(C口)はツノを切り離し、センサー部を金ヤスリ(目の細かい金属用あるいは模型用平ヤスリ)で削って小さく、かつシャープにしてやる。金ヤスリ工作のあとは耐水ペーパー(タミヤのフィニッシングペーパーと同類のヤツだね)で磨いてやることは言うまでもない。

切り取ったツノはこれも金ヤスリで細くシャープにして再装着。棒状のツノは0.5mm真鍮線で作りなす。センサー内カメラは凸部よりもひとまわり小さくプラベーパーを切って貼ってある。

●胴体

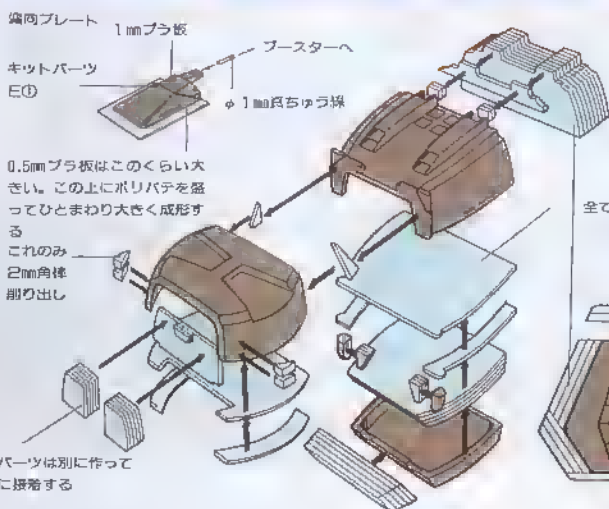
基本的にキットのパーツは完璧。上から見て肩の軸が斜めになっているのは、肩を後ろに反らせてカッコ良くするためである。軸は一度切って斜めに装着、この関節はキットのランナーが使えるから大変便利。股関節のブースター用スパーサーは図①の如くポリウム増しをする。作例では主にプラ板を使用しているが、別にプラ棒でもポリバテでも何でも良いわけで、要は最終的に形になれば良いのである。これはブースターのポリウムUPの時も同じ。別に作例と同じに作らなければならない、とか、作例と同じものを使わなければならない、なんてことはない



▲▼左からキャスト版(オリジナル原型)、ポリウムUPしたキット、実組みキット。白く見える部分がプラ板によるポリウムUPだから、そのポリウムUP部は一発でわかる。



▼本体との接続部。円形の紫色のパーツがガンドラーのホイール。非常に便利なパーツだが、別にこれを使わなくても、このパーツの用途を理解していれば別の流用パーツや同ポリウムのスクラッチパーツで良い訳。



わけ、模型誌を読む上で読者ちゃんの手でよく考えてほしいポイントがある。実寸は目安、と考えていいと思う。また話がそれてしまった。この手のプラ板積層ポリウムUP改造はプラ板を火まかに切って接着、金ヤスリでゴリゴリ削って形をととのえ、すきまをプラバテやポリバテで埋めてから金ヤスリや荒目の耐水ペーパー(＃120～280くらい)でならしてやる。この後サーフェイスや目の細かい耐水ペーパー(＃320～1000)で表面仕上げをしてやれば良い。

●肩と腕

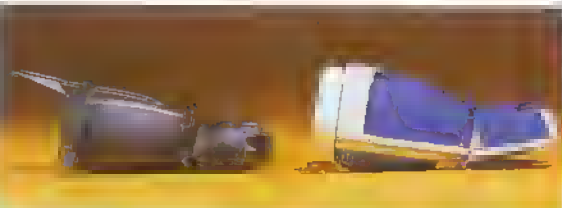
形状的にはほとんどキットのまま。左手の親指をプラ板を貼って太くしたり、サイド・ジャケットのフィンに0.5mmプラ板に替えたり、といった小さな改造をしてある。肩は写真をよく見てもらえばわかると思うが、パーツの分割の仕方をキットとは変えてあ

る。塗装を行ってから組み立てられるのでマスキングの手間は省ける。また、肩の先の赤い羽根(○⑩)を削って薄くしたり、肩のフックを金線線(作例ではφ1.0mmアルミパイプ。肩側にφ0.5mmの穴をピンバイスであけ、φ0.5mm真鍮線で接続)で作りなおしたりするとカッコ良い。(図②)

●テール・スタビレーター

これも形状はキットのまま。先端のアンテナをアルミパイプや真鍮線、0.5mmプラ板でシャープにしてやる。また、スタビレーターの可動軸は切ってしまう、同位置に穴をあけて軸をあてから通せる様にしておく塗装がラクである。また、裏面にはφ2mm棒、φ3mm棒パイプを使用したシリンドラ状のパーツを自作してみた。基部の方は真鍮線の軸による回転しかできないが、スタビレーター内部の軸は軸自体がプラ板製のレールにそって移動できるよ

▶プースターの上部和下部の接続部で、この様に折れ角が入る。この折れ角がB&B型のポイント。
▼ポリウムUPした物を複製し、組みあげたプースター・ユニット。作例展開の時間短縮の為の複製であり、じっくりと取り組んで4個作れば良い訳。

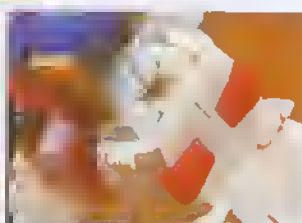


▲ノズルのフチは薄く、かつシャープに。左がキットそのまま、中央がアートナイフで削った物、右はしが耐水ペーパーで仕上げた物。内部パーツも、アートナイフ等で4箇の噴射口を薄く仕上げてやる。



◀プースター・ユニットの生産用シリコン型。シリコン・ゴムは店域KE-12を使用。KE-17の方が量産(10～20個位)に適するが、扱い易さ(流動性)を考えれば、KE-12の方が初心者向き(KE-12でも、10個位までは何も問題無い)。

▶脚部に装着されるプースター・ユニットは、胴体をはさみ込む部分は切り欠きを作っている。本体とのフィット感を高める工作。



●ガンドラーホイール取り付け角度

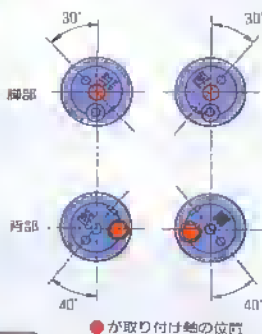
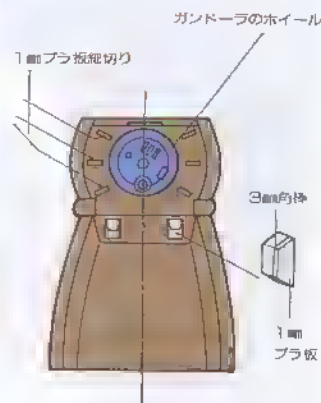


図4



うなシステムとなっているため、スタビレーター自身の動きをさまたげることなく可動することができる。(図③)

●プースター・ユニット

こいつのポリウムUPは難しくはないが、結構メンドーである。4個あるから(メンドー)×4で大変だ。簡単に済ませたいヤツは下面のパーツ(E⑨)と偏向プレート(E①)のポリウムUPだけを行ない、できればメイン・ノズルを大きなものを流用してきて、背部・脚部とも正面から見てハの字になるようにプースターを取り付けられればそれなりの効果はあげられるであろうと思う。ポリウム増しの作業はほとんどプラ板によるもの(図④)だが、曲面のライン修正、偏向プレートのポリウムUPにポリバテを使った。接続部のパーツはドラグナー・シリーズのガンドラーのホイールを複製して2セット分使用(取付の向きに注意)。

これはたまたま形状が都合よく利用出来たため、別に無理してガンドラーを購入する必要はない(こればっか)。今回は時間の都合もあり、基本パーツを1セット分作り、4セット分型複製した。スクラッチの練習をしたい、予算が足りない、なんて人はガンパって4個分作業してください。これはあくまでも模型誌の作例の展開だから。ノズルはキットのものをフチを薄くして使用。アートナイフで内側のカドをそくようにして削ってから耐水ペーパーで仕上げる。もし手元にマクロス・シリーズのケルカリアのノズルがあるラッキーな野郎は取り出して使用するのがベストだ。(憶えてると思うが、以前のスクラッチではコレを使ったワケ。)4本付くビーム・カノンは基本的にキットのままだが、取付部分を四角く削り込んでフレームらしくした。



▲デル・スタビレーターに
装着される小型バックは、この
様なカシジで造られた。製作は
は図5参照。

▶同バックに、プロペラント・
タンクを装着したところ。タン
クは1/50のスケールで作成
している。ポリウレタン製のピ
ンタリ。



▲そして今回の「遊び」
弾射機用ビーム・スマ
ートガン。下がモノコ
ンキット付属の部品。ビ
ームのポイントで、ス
マートガン1/50スケールの
ディテールはポイントもま
ま。この手の工作で
まる前ののが見えるん
だ。



●ブースターの型取りについて

オ当は手帳を返って写真を入れば
いいのだが、ページが無いので今回は
又書いて説明。よりよく理解したい人
は後述のズを(たとえ 照でも)同時
に読むことお勧めする。

ブースター本体は両面取り。型が2
分割になっている形式のことだ。原型
上面を1にして細粘土に押しつけ、つ
まようじの先などで粘土をつめて原型
とのすきまを下筆に埋める。この粘土
部分はあとで片方の型に置き換る
から、型が完成してからパーツを抜く
時のことを考えて、どこまで粘土に埋
めるがよく考えること。次に型の外枠
を太きだんだん型に切った プラ板を
粘土に埋め込むようにして組む。プラ
板と型は瞬間接着剤に硬化促進剤で
シリコンのぬれが無いようにしっかり
接着。シリコンを流し込んで硬化すべ
ば型の半面はできた。硬化後、枠と粘
土を取り(粘土はクレイに取り除くこ

と)、もう半面を作るために再び外枠を
組む。その前に新たに作るもう半面の
型との接合を避けるために、先に作っ
た半面のシリコン部分にバリヤー・
コートを塗る。それからシリコンを流し込
み、硬化後原型をはずして、キャスト
流し込み用と空気抜き用の溝を三角刀
やアートナイフで彫る。こうしてでき
た二つの型を合わせて輪ゴム等で止め、
無発泡ウレタン(通称キャスト)を流
し込んで型取りする。成型品に大きな
気泡が入るようであれば、その部分に
空気抜き用の溝を追加する。他のパーツ
については片面が平らなので片面取り
で十分であった(写真参照)。粘土の代
わりに平らな面をプラ板に両面テープ
等で固定して、両面取りで最初の半面
目に行なった工程と同じた。注型は型
の上からキャストをたらすようにして
やればよい(タコ焼と同じね)。型取っ
たパーツは平らになるべき面が表面張
力で盛り上がるが、ヤスリで修正すべ

ばあむ。

最近ではかなり普及した技術とはい
え、やはりシリコンやキャストは高価
であるから、最初はシリコンとキャスト
がヒットになった初心者のミニセ
ットを購入して、小さな簡易なものか
ら試してみるのが良いだろう。

(参考)

- BクラブM36
- OFFワークブック34
- 月刊モデルグラフィックスVol.23,
24(86・9,10月号)
- 月刊モデルグラフィックス別冊「ひ
げさんの造形大百科ハンドブック」
※特に「OFF」や「ひげさん」は
他のテクニックについても大変参
考になるのでは非一読されたい。

側面プレートを複製した後に追加し
た小さなビラビラは、0.5mmプラ板に
φ1.3mm鋼線棒を橋梁のために通して
接着したもの。

図6

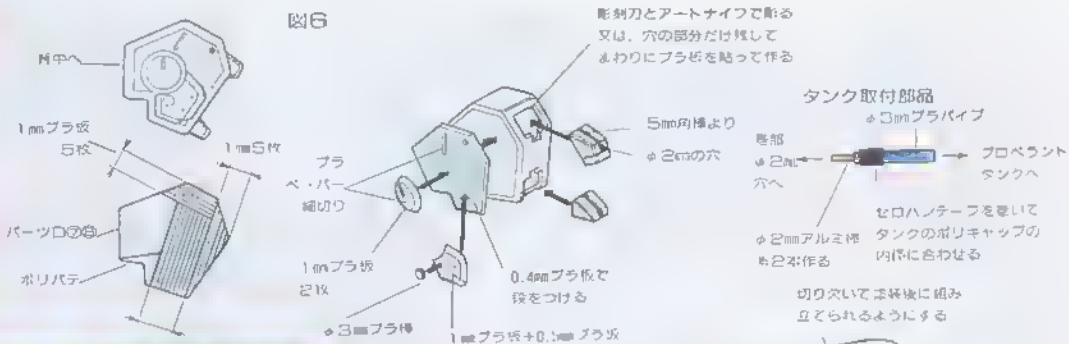


図5

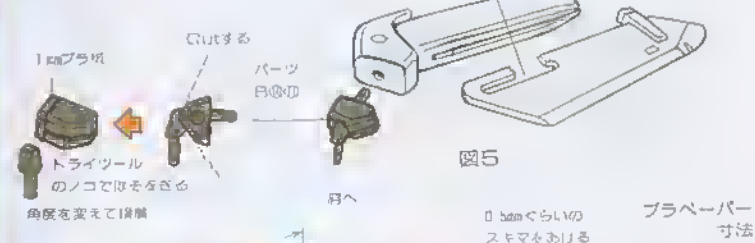


図7

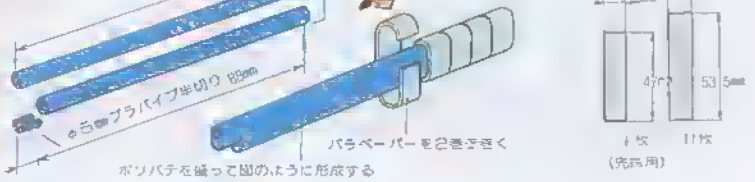
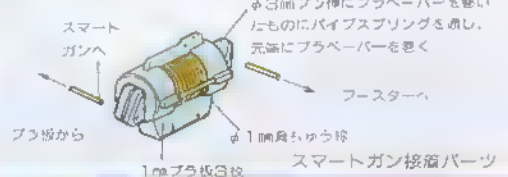


図8



●サブ・バックナ

プロペラント・タンク

デル・スタビレーターの下に行く
おまけのバック・バック(？)。これ、
実は(この実はというのかクセ者)ノ
ズルは付かないのか正解、という事ら
しい。ここは昭和プロペラント・タ
ンク接続部という解釈を最新編として
いる。との事なので、両端を書いてもら
ってそのとーり作ってみた。このあた
り、一応スタッフ側の設定を厳密に考
慮しているか(だって一応コレ、公
的な事例だものね)。別に気にしない人
は気にしないでいいと思う。そのま
までもノズル位は何とかしたい。

タンク自体はαアジールの物。ディ
テールを削り取って使用した。タンク
基部はキットのパーツDの台のノズル
と取付ピンを削り、上下を逆さにして
プラ板とポリバテで大きくする。側面
のディテールやフレーム部はプラ板、
プラ棒より削り出したもの(図5)。

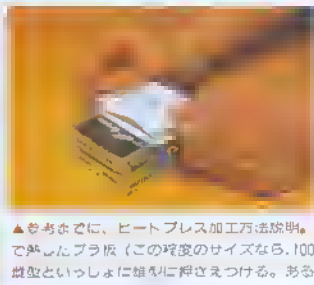


▲銃口ディテール。側面の穴あきプレートは0.3mmアルミ板(穴はφ2mm)、つないでいる上部の角状部はφ1mm。先端銃口はネットのパーツで、白く見える部分は0.27mmプラペーパーを巻いてある。



▲銃口下面ディテール。黄色のフック状のパーツは、φ2mmのアルミ線、パイロット(口唇)は、脚白はφ2mmプラ棒、ディテールもプラ板加工。口唇はプラ板を巻いて、巻いて書いて(口唇)、である。

▼下面ディテール。本体との接続クランクはポリバテミプラ板で設定区に近づける。足身側面の穴あき板(穴φ2mm)は1mmプラ板から、下底を切り込む隅丸なし部は1mm板をヒートプレスして。



▲参考までに、ヒートプレス加工方法説明。ある程度やわらかくなるまで熱したプラ板(この程度のサイズなら、100円ライターでも充分)を、此型といっしょに型枠に押しこめつける。ある程度固まれば、面白い深カントンに出来るようになる。

▲側面穴あき板の下底隅丸なし(ややこしいが)パーツのヒートプレス加工例。スマートガンとのなり、左からプレス用型、プレスした1mmプラ板、パーツをキレイに切る用の型。

▶センサー部分周辺ディテール。センサー先端はプラペーパー巻きでシリウムUP、同基盤はポリバテミシリウムUP。グリップ上部のリアルみたいな円状のパーツには、αアジールのバーニアを輪切りにして接着。その上部、パイプはグラスチューブ(φ4mm)に交換。その白く見える部分は基本的にプラ板加工。

◀「口唇は一発にしかず」で、顔写真。こんなにも大きいワケ// 手元のネットを直ぐとまよう、

●Aパーツ主翼ユニット

肩口に取り付けられる羽根(Aパーツ主翼ユニット)は図参照。完成後主翼をスライドさせると塗装がはげる危険性があるので、今回は固定式にしている。

●連射式スマートガン

キットのスマートガンディテールUPするよりも楽な改造でできるスマートガン…のハズだったのが、実は大変な工作になってしまった。銃身の断面が円形な分だけノーマル型の方が楽かもしれない。キットのパーツは銃口部と後半分を使用。切断する部分は写真を参照。銃身はφ5mmプラパイプを2本を並にプラペーパーを巻いて作る(図⑦)。なお、この作例ではSガンダム本体を含めプラペーパーは全て0.27mm厚を使用。こうしてできた銃身に銃口と後半部(このパーツの前端はキットでは前下りになっているが、設定では上下面が平行なのでポリバテミで修正した。

また、側面の丸いディテールにはαアジールのノズルパーツ等を輪切りにして薄く削ったものをかぶせてある。銃口部と銃身の間には長さ4mmのφ5mmプラパイプ輪切りをはさんで接着する。側面の板は前が0.3mmのアルミ板を曲げたもの。中央は1mmプラ板で下の組めた板は1mmプラ板をヒートプレスして作った。取付位置や穴の位置、細部は原写真を参考にされた。銃口下フックはφ2mmアルミ線。支持架はφ2mmプラ棒にプラ板とプラペーパーでディテールを付けている。センサーはパーツ白⑤にプラペーパーを巻いたり、B④後部をポリバテミで大きくしたりでシリウムUP。各動力パイプにはグラスチューブを使用。プースターとの接続パーツは太めのモビルスプリングにプラ板でディテールを付けたもの。アルミ板は日曜大工が鉄道模型を扱っている模型店にて、グラスチューブはエレクトロニクス関係

のパーツを扱っている店で購入できると思う。

●塗装

国士無双のガンダムモデラー、伊勢氏のEx-Sがガンダム色なので、つづけてさらに同じ塗装が載ってもいいひとつ面白みに欠けるためブルー系の迷彩塗装になった。黄色は青15号(Mr.カラー④)、グレーは白3に対してガルグレー1の割合の混色、境界はエスベリオディブルー(同④)。プースターとスマートガンはミッドナイトブルー(同④)、アクセントカラーの白はつや有り白、黄色は黄褐色(同④)、ムーバブル・フレームは黒+銀のつや消し。スミ入れはエナメル黒+白のつや消しをガンダム本体に、レッドブラウンをプースターとスマートガン、本体にもサビが流れた感じに一部使用した。黄色部分にはオレンジ+レッドブラウンを流してみた。マーキングはZブラスのシールより流用。首のVMSAWrs

は0.1mmの耐水性極細ペンにて書いた。

●カッコいいぞ

以前作ったキャスト版(P.137参照)と並べてみると、キャスト版の方が各部シリウムバランスは正しいはずなのにキット改造の方がはるかにカッコいい。やはりインジェクション・キットというのは偉大であると、しみじみ感じてしまった。皆もセンチネル・シリーズのプラモを買って作るように。ミニ四駆なんかには負けるなっ!! (へおおわらい)

もちろん、次のページをめくれば完成してる訳だ、これがっ!!

TO BE
CONTINUED
NEXT PAGE !!

STAGE2
「君にも作れる、完璧版
キット改造攻略法」
SガンダムBst型

MODELER/
TOSHIAKI HOSHINO
星野利章
COORDINATE/
SPREME UNIT

ANAHEIM ELECTRONICS made TRANSFORMABLE MOBILE-SUIT
"VMSAWs" SUPERIOR GUNDAM [Bst] VERSION

MSA-0011[Bst]

"S"GUNDAM plus BOOSTER UNIT

ZplusC1型に続いて、Bst型(ブースター・ユニット装着型) Sガンダム「完璧版」もロールアウト。次頁より始まる伊勢氏のS・E・Sよりも、モデラー個人としての個性を多少前面に出してもらった作例であり、基本となるSガンダム本体のディテールUPは、伊勢氏の物と併用してもらえば正に「完璧」である。塗装はあえて「MS形態のみを前提として映える」カラーリングを考え、米海軍機(ヘルキャット

等)に見られるブルーとホワイト系による迷彩塗装を施してみた。どういった意味の迷彩か、という事よりも、「らしさ」を強調した塗装であり、テール・レター等もそれに倣う。

又、ビーム・スマートガン接続コネクタはかとき氏によるラフ・デザイン画を星野氏が自由度が高まる様にアレンジした物。ブースター・ユニットの偏向プレートのディテールなども見逃さないポイントだろう。



▲Bst型リア・ビュー。偏向プレートのディテールがよりスケール感を増す。プロペラント・タンクの迫力がスゴイ。

◀Bst型サイド・ビュー。元々側面形がその魅力・迫力を伝え易い角度であるが、スマートガンのボリュームUPやプロペラント・タンクの設置によって、その魅力・迫力が倍増されている。

▼テール・スタビライザー基部周辺ディテール。シリンダーを追加している意味がよくわかる。





◀スタビレータ下の小型バック。側面からはここまでハッキリと見える。ぜひとも、ディテールを追加してほしいポイントのひとつ。
 ▶不気味なまでの威圧感をもたし出すフカンからのショット。無機質かつストイックな戦力だ。
 ▼今回のポイントのひとつ、連射型ビーム・スマートガン。Bst本体に負けない位のボリュームが力強い。

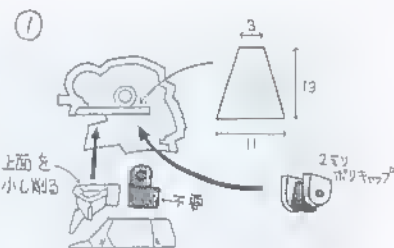


STAGE 3 「君にも作れる、完璧版 キット改造攻略法」 S&EX-Sガンダム

from a BANDAI 1:144 scale kit
Modeling by Masahiro ISE
製作・文/伊勢昌弘

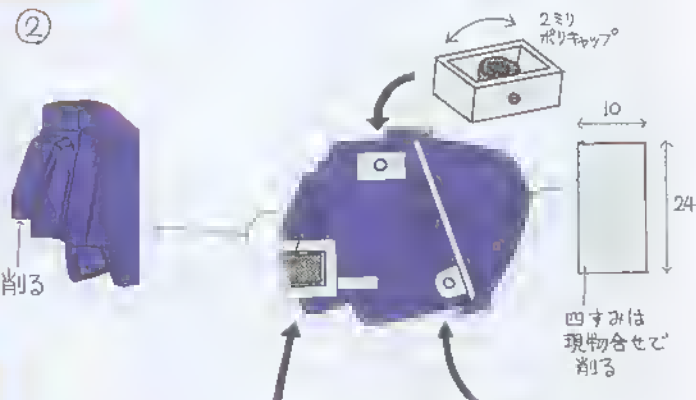


◀首と頭部はびり離し、ポリキャップ(WAVE製内径2mm)をは込む。こうすれば首の上下運動も可能として加わる。伊勢氏はフェイスとヘルメットを一体化しているが、ビグナー等はカッターで切った方がよい。Bst型で野村氏がやっている別パーツ進行工作をこたえた方がいいだろう。

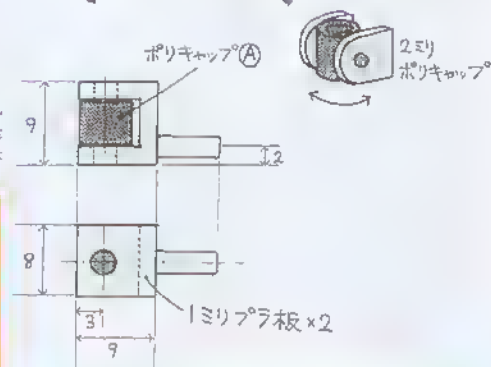


◀外観は大抵無いものの、内装は大改造の要ブロック。足元をよく見ると一発で理解出来るが、まず肩口に砲と別にポリキャップを内蔵、両ブロックごと前後運動を可能としている。肩上面のムパーツ主翼部ポリキャップは、主翼の左右運動を可能にしているのがわかる。修正した上腕部形状にもチェック!!

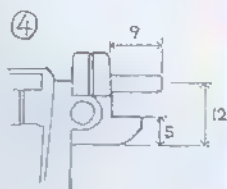
▼ポリキャップ内蔵が良く確認出来るショット。又、砲はユニットごとに取り外し可能とし、塗装時の作業容易化を狙っている。肩口スラスターは開口し、プラ板で裏打ち。



▼左が改造版、右が真面目。Aパーツ主翼取付ム・バブル・フレームが、大きく開口されているのがわかる。これは左右スイングの為の工作。



▼フロント・スカート(とあるが、まあ、それに相当するモノ)はキャリとプラ板+パテで裏打ち。初歩的だけど、こーいうのが大事。



▶肩ブロックと本体との接続方法を考えたのに、当然ながら接続部本体も新規加工してやる。肩は前後スイング可能な、星野氏のBst型作例のように後方に反らして軸を挿入する必要はない。



そして遂に主役Sガンダムの「君にも〜」がスタート!! Sガンダムのキットについては星氏のレビュー(R170参照)で色々チェックしましたが、とにかく、ちょっといじればとりあえず満足感が得られる好キットです。ただ、何と言ってもこのSガンダムは「模型化を前提としてデザインされた究極のガンダム」ですから、メーカーの再現しきれないポイントまでも、あえてデザインの段階で盛り込んでいるポイントが数多くあります。その端的な例としては、もちろんGクルーザー・モードであり3体分離形態等のいわゆる「変型」なのは当然ですが、それ以外にも、3口を前提(それも1:144のプラモデル)とした可動のクリアランスやディテール・バランス等、事細かく「ここはこうなるからあえてこうしておいた」的な説明を書き、そして描き始めればそれだけで一冊本が作れてしまう訳です。この完璧版では、メーカー側が価格設定や金型からくる制約、対象年齢や作り易さ、結論から言えば商品、として成立させる為に再現されていない箇所をも、明確化しつつ展開します。言ってしまうと、「映像媒体を持たない模型先行型ガンダムを企画・成立させる為には、見えない設定がこれだけバックボーンとして必要である」という、商業ベースでのシステムと構造が見える人には見える筈です。それではSガンダム・EX-Sガンダムの換装可能完璧版、スタート!!!

あへ、もうこれは皆勤賞ものだらけ。

みんなほめてくれた。ところでこの作例は、着脱可能な増加パーツによるEX-S仕様という怖ろしくもリッチな内容なので心して読むように。

●下準備及びキットに関する一考察

星クンの作例(R138参照)を見れば解るように、致園所いじりだけで致段出来が良くなるという、ある意味では実にありがたい、一方ちまちまと手を加えている私は何なんだ?みたいな。ほとんどのパーツが少々手を加えるだけで使えるという点を見逃しちゃいけない。やっぱり新造するより修正で済めばその方が楽なもの。前回のZ plusと比較しても作楽量に大きな差が無いから、Sガンダムの場合「第一印象で模してキッ〜」というのが結論が

な。

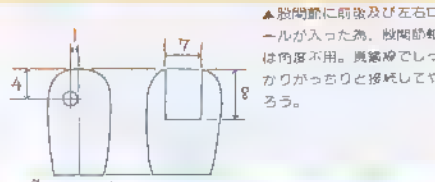
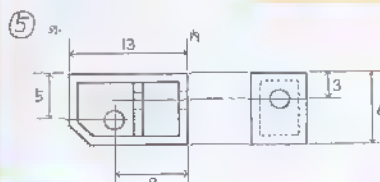
さて、キットはひとまず置いて、改造に必要な材料の方を。今回はWAVEのポリキャップを多量に使用。一セット120円と安いのは有難いんだけど、地方在住の方は入手困難とか、そういう事があるかもしれない。関節の軸に2ミリの真ちゅう線と、EX-Sのキットも、キットを2つも使ってしまう訳だけど、増加パーツの工作は本体とは全く別に行うので、2400円も出せないって人は、ノーマル・タイプの参考として読んでね。

●頭

ディテール的には星クンのと大して変わらないんで書く事がない。とりあえずポリキャップ(WAVEの2ミリ径)を付込む。ヘルメット部の内側に1ミ



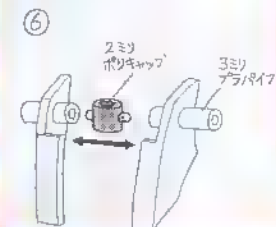
◀今回のスペシャルノムール・ブル・フレーム接続による関節ブロックを完全再現//上から順に見ていくと、まず本体と大腿部を接続するムール・ブル・フレーム（ポリキャップ2個内蔵：大腿部の前後左右可動がこれで再現）大腿部、ヒザ下パーツを接続、及びローラーを与える為のポリキャップ・ブロック。次がヒザ下パーツをキチッと固定し、かつ大腿部延長にもなるスペーサー。そして最後がヒザ・パーツ。どひー//



▲股関節に前後及び左右ローラーが入った為、股関節軸は角度不用。真横でしっかりがっつきと接続してやる。



◀これもスペシャル、腰でも延長//キット位置は写真参照。これはEX-5用増加パーツを所管可能にする為の工作。大腿部から変えちゃえ//と思う人は、何もここまでやる必要はない。

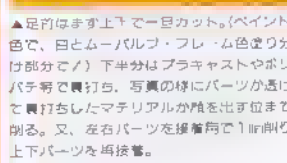


▲そして、EX-5用増加パーツ部のみを切断、良熱してみたの図。パツパツとフィット//（黒いのはテスト・ショットの為ね、当然。）設計担当の岡本さんは「図面上では3mm程を伸ばしました」と言っていたので、成程、延長が必要だね。

▶ヒザのユニット（ビーム・サーベル内蔵）は、別パーツ化。これは高々でも、EX-5用リフレクター・インコム・ユニットと交換可能にする為。ヒザのユニットは接続方法はもちろん、モールドも変更（というがディテールUP）されているので要チェック。



⑦ ここがスネの内側に当たるので斜めに削る



▲足内はまず上下で一旦カット。（ペイント色で、白とムール・ブル・フレーム色より分け部分で。）下半分はプラキャストやポリバチ等で裏打ち。写真の様にパーツが通けず裏打ちしたマテリアルが隙を出す位まで削る。又、左右パーツを接着剤で1mm削り、上下パーツを再接着。

◀足の裏。こんなにも細く削る訳//

リブラ板で仕切りを入れて、そこに頭とポリキャップを付ける（図⑧）。首は内側にポリバチを詰めて、プラ棒の軸を立てる。前の方で側面を削り込んで嘴を狭くすると左の可動範囲が広がってよい。頭部側面のインテークは、人によってはフィンの厚みが気になると思う。これは削り込むより0.3ミリプラ板で作り直す方が簡単に仕上がる。ただし、ビッパリの大きさに切り出して貼り付けようとするとはほぼ確実に失敗するので、大きめに切ったのを暖房でしっかり貼ってから、デザインカッターで少しずつ切り落としていくのが正解。3枚等間隔に仕上げるには中央のを一番最初に貼るといい。又、インコムを一担切り離し、ちょんまげ部分を少し削って、元の位置より1ミ

リ後ろで再接着。センサー部も1ミリ後退。かなり誠実な工作なので変化が解るかな？

●肩

外から見ると大して変化無いけど実は大工事。腕とは別にポリキャップを入れて、肩自体に可動軸を2つ増やしてある。サイド・ジャケットと主観ユニットを受けるポリキャップはWAVEの2ミリ径の物に交換。インナー・ユニットも塗装後に組み込めると便利なので取付ピンは削って、肩ブロック内側に仕切り板を入れておく（図⑨）。このあたり現物合わせの工作が多くて細かい寸法が出せないんだよね…。でも決して特殊な技術や工具を用いている訳ではないので、写真と手元のパーツをよく見比べて工作を進めてほし

い。最後になったけど外側に付くインテーク（スラスタかな？）は例によって開口してしま。Zplusの足の時と基本的に同じ方法である。

●腕

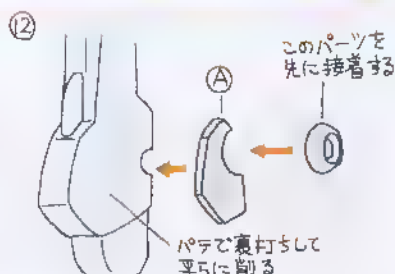
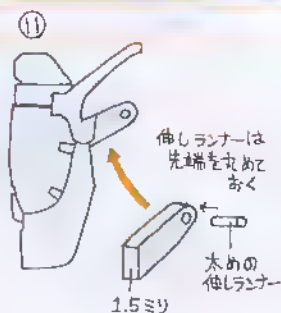
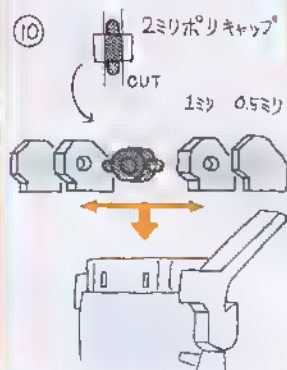
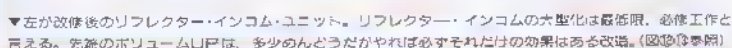
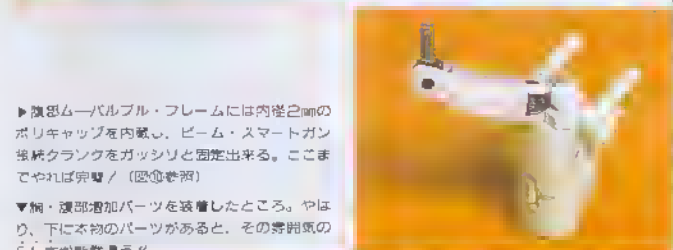
Zplusの方が確かに出来が良いけれど、いくぶん小さめだし、さらに1000円の出費するのは痛いよね。キットのパーツも削り込んでディテール・アップすればそれなりに良くなるから心配しない事。とりあえず肩ブロックの改造に合わせて手を加える（図⑩）。肩関節部は図のように削ることで肩ブロック内で前後にスイング出来る様になる。この腕にもポリキャップ④を仕込んでおくと、可動部の確実性が増すし塗装も楽になる。

●胴

肩ブロックに改造を施したので当然軸の付け位置も変わる（図⑪）。接着面のど真ん中にドリルで穴をあける事になるので裏にプラ板の補強を入れるのを忘れないように。最低2ミリはほしいところ。肩だけでなく股関節部分も忘れずに。他には、のど元の黄色い部分を前下がりに削るのと、フンドシ部の左右の張り出しをプラ板とバチで裏打ちするぐらい。

●太もも

⑫の人が「ムール・ブル・フレーム構造を再現してくれるとうれしいんだけど」とか言ってくれちゃうもんだから、もう七転八倒。6x6x13の中に可動軸を2つとその為のポリキャップ2個を仕込むという荒技を、何とか成し上げたのはいいとして果たしてこれが「君



にもできる」であろうか？ うーん。と
りあえず無駄にしていいいポリキャップ
のある人は、ブラ板細工の部分から始
めてみよう。(各自が自分の技量に合わ
せてアレンジすればいいんだよね、お
手本を。『あ』まずは図⑤。股関節に相
当する部分がこれ。外寸をきちんと計
って弁当箱状に組み上げたら、軸穴と
ポリキャップの穴が一致するようにポリ
キャップを削り、軸を外してみて斜め
になっていないかよく確かめる。それ
が出来たらポリキャップを踏踏で仮止
めして、スキヤにポリパテを詰めてし
まう。あとは表面を平らにヤスってフ
タをすれば完成。と言うのは簡単。し
かもここまで出来てまだ半分。次は太
もものパーツの切開手術である。まず
内側にある、ポリキャップ受けのモー
ルドを根こそぎ削り落とす。これは決

して手を抜いてはいけぬ。次に隔壁で左右のパーツを仮止め（と言ってもかなり丈夫に）し、レーザーソーでムーバブル・フレームのモールドに沿って切り込みを入れる。最終的には切り欠き部分は幅7ミリ高さ8ミリにする。可動軸の通る穴は接着面からちよつとずれるけれど、やはり裏に補強のプラ板を入れた方がいいと思う。もう一方の股関節の軸は、胴体側の元の位置より1ミリ上に取り付ける。こっちの軸には奥ちゅう線を使わないと強度的に耐えられない。さて、太ももの工作はまだ続く。ひざの部分で上下に切り離し、横ロールの可動を入れるついでに4ミリ延長。可動部には3ミリ径のポリキャップを仕込んで…というのは写真で見れば一目瞭然なのでこれ以上の説明はナシ。

●すね

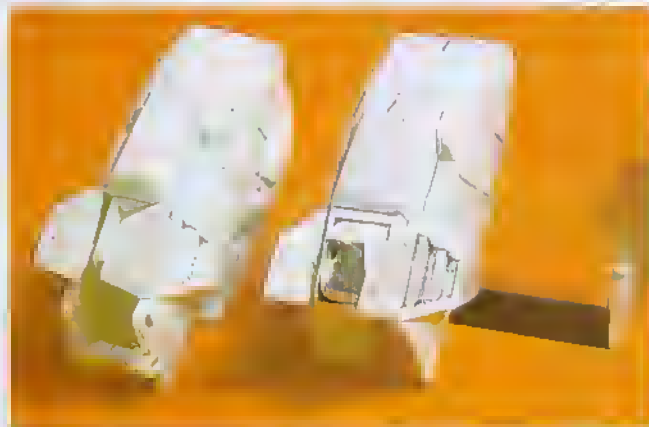
何とここで2ミリの延長を行ってしまっただけ。でもこれは、Ex-S用増加パーツを脱着式にする為なので、それをやらない人は無視した方がよい。まず切り離すのは写真の位置がベスト。肖接直後の整形時にラインをつなげやすいから。レーザーで両断し、断面には軽くヤスリをかけておく。切断したパーツは片方に覆うか端強のプラ板を貼って行く。延長分も含めて両方に充分な接着面が取れるように1センチくらいあるといい。また内側の段差に合わせて何枚かに分けて貼っていく。それが出来たら延長分の端に切ったプラ板を表面から貼り足して、最後に切り離したパーツの片割れを接着する。この後表面を滑らかに整形するもの大変だからがんばって。さてEx-Sにする

となればひざのパーツも交換する必要があるので、接続方法も変更しなくてはならない。キットではひざパーツにポリキャップが入りすねに軸が付いているので、それを逆にする。使うポリキャップはWAVEの2ミリの物。すねのパーツの内側から軸のモードを削り落とし、3ミリ径の穴をあける。そして左右からブラパイプを差し込み、ポリキャップをはさむように位置を決める。ブラパイプの穴は最後にブラ棒で埋めればOK(図8)。一方のひざパーツはポリキャップの入っていた部分を切り欠いてブラ棒の軸を立てる。これで交換可能になったうえ、塗装も楽に出来て言うことなし。あと残ったのはカクという点だけ。パテで裏打ちして閉り込むだけなんだけど、正面のアーマーが二重になっている部分はヤ



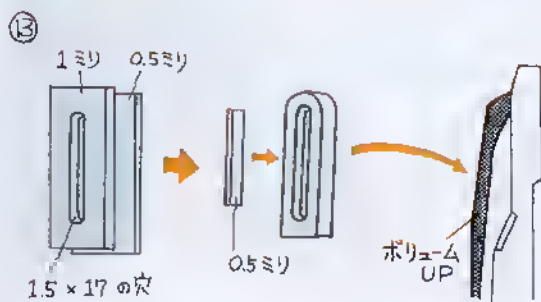
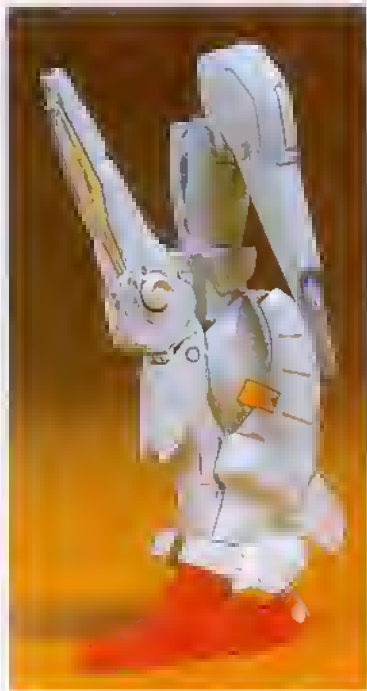
▲脚部増加パーツを取り外し式にする為には、左右での分割が必要。もちろん、ポリキャップを内蔵してやる事により、スムーズに脱着出来る。(図13参照)

▼かかと付近のスラスター・アフターバーナーはシャープかつ、この位置にまで改造する。脚部増加パーツ自体のスペーサーも(左右端ポリウムUP)よくわかるショット。



▲このようにして、パーツを装着。ポリキャップ、つぎ出しピンがよくわかるであろう。

▶リフレクター・インコム・ユニット、脚部増加パーツ、大脚部ビームカノン、以上改造パーツ3点を全て装着した機体。かなりバランスの良い機体となった。



スリも入らないので、上になっている方を一旦切り離した方が楽だと思う。プラがそんなに厚くないので、分割線に沿って慎重にカッターの刃を入れていくと、4回目ぐらいできれいに切り取る事が出来る。後でズレないで接着できるようにプラ板の細切りをガイドとして貼っておけば安心。そうそう、ふくらはぎの変型ノズルは先端を薄く削り込んでおくとカッコ良い。

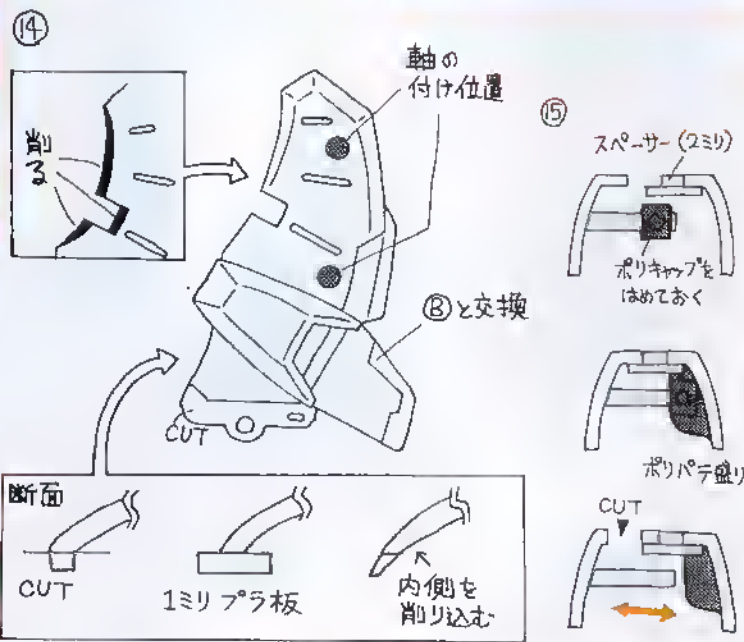
●足首

ここはやっぱり輪っけしたい。まずパーツを上下に2分割する。スネの時と同じようにカッターで切れこみを入れて慎重に。分割ラインは図13のように。こうすればポリキャップのクリアランスも心配なくていい。下半分はキャスト(やっぱりキャストが使いやすい)等で裏打ちし、接着面で1ミリ、

さらに両側面を各1ミリ(特に後ろを重点的に)削り込む。作例のように裏打ちした材料がむき出しになるまで削ればベスト。荒目の金ヤスリがあれば楽勝だけど。幅ツメが終ったら上下を再び合体させる前に、オモリを詰める。これはインジェクションと言えども背中のスラスター・ユニットが重く、テール・ヘビーになってしまう。それからいくらかオモリを入れても関節がゆるいとい何にもならないので注意する事。で、オモリが入ったら今度は上下を合体させて終了となるのであった。

●脚部増加パーツ

まず内側の出張りをきれいに削り取る。次に正面の下の方を切り抜き0.5ミリプラ板を貼る。ここに付くシーカーは3ミリ丸棒と2ミリ角棒で作る。側面は形抜きの関係上モールドが



貧弱だし、全体のポリウムもいまいちなので上半分に0.5ミリプラ板を貼って整形する(図14)。ここまで出来たら実際に装着して、ぴったりフィットするまで削り込んだりプラ板貼り足したりする。これはもう現物合わせの工作だから説明は無意味。ボディへの固定方法は図15。はめたいのが外せない、なんて事無いように角を斜めにそぎ落としておく。面倒臭いなら、プラの弾力でコクピット・ブロックをはさみつけるようにするだけでも充分だと思う。

●Bパーツ・コクピット保護用増加装甲 ない、よい...

このパーツも余分なモールドを削り落とす。所定用アーム部分は折らないように注意しながら薄く削る。プラ板で作るにせよ簡単だけど、後でスマートガン接続するので強度的に安心で

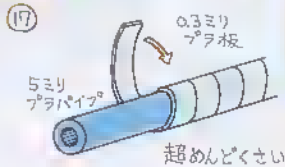
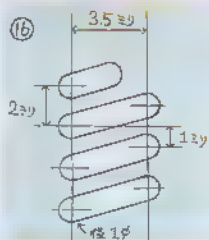
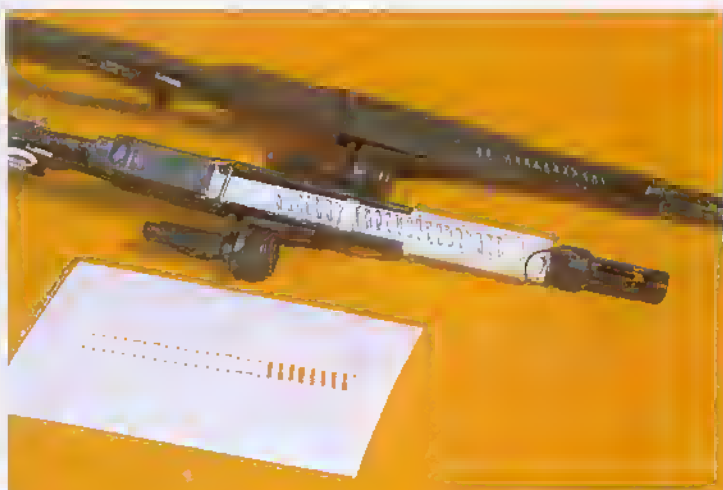
きる方を選んだ。で、問題のムーバブル・フレーム部は図16。何しろ小さいので大変。ポリキャップは短く切りつめて、なるべく小さいスペースに収める。プラ板で左右からはさみ込んで、正面部分は軸が入るように2ミリの幅だけ残してフタをする。次は接続部分。腰の左右の翼状の張り出しを下からはさむようにプラ板を貼り、伸しランナーのピンを付ける(図17)。一方ボディ側にはピンを受ける穴を開け、プラ板の小片を貼ってガイドにする。

●リフレクター・インコム・ユニット

脚への接続部は先月号と同様の改造を施す。インコムとそのカバー部分はパテで裏打ちしたあとモールドを削り落とし、一旦平面にしてみよう。リフレクター・インコムのモールドは、直



◀グリップ付近の円筒状のバーは、半ばの物をヒートプレスで略切りにし、挿入。これだけバッチリ、あとは流用パーツとティテールリング。
▶伊勢氏はパンチングプレートを作らず、根性でスリット穴あけノ（唯氏によるパンチングプレートは、P170参照）スリットのみならず、その他のティテールUPも、もちろん要チェック。（図307参照）



▼再び百獣は一見にしかず。ビーム・スマートガンに接続クランク（左がEx-S用、右がノーマル用）現寸写真// 各自、手元にあるキットを取り出して実と実比べてみるコト。



▲左から、ノーマル用クランク、Ex-S用クランク、キット付属のクランク。ノーマル用には、中間で回転軸も加えてやる。

▶左大組部ムニバルブ・フレームに接続される、エネルギー供給用サポート・ユニット。自由度を高める為の延長ギミック・上下幅ツメ図等参照。そしてグリップ群のティテールUPを施してある。根性のある人は、グリップ群を開閉鍵形式にしてみてもよいだろう。最初のスクラッチ作品はそうだったんだよ！



▼フースター・ユニットは、最少限のティテールUPにとどめている。これは、テールヘビー化をなるべく防いで、完全固定などにする人や、つかえ感も気にしない人は手の入れかたがあるパーツ。（「デザイナーズ・グラフィックス・シリーズ」が資料になる筈。）



▶ビームカノン。軸の付け位置を90°変えてある。気にならない人は気にしなくても良い工作ではある。



径7ミリ高さ2.5ミリ。適当なパーツが無い場合、5ミリプラパイプに0.5ミリプラ板を2巻きた物から削り出す。カバー部分の段差は0.5ミリプラ板を貼って再現（図49）。全体の形状は単なる先細りから、少々ボリュームアップしてやるのが今風、と言うか何と言うか。「デザイナーズグラフィックス・シリーズ」を参考にしよう。先端のセンサー部はプラ板を切り貼りして作り、それを埋め込むようにパテを盛って整形していく（図49）。

●胸部増加パーツ

ここはほとんど現物合わせの工作なので、何度も仮組みを繰り返す必要がある。しかし特殊な技術等は用いていないので、根性さえあれば出来る、というレベルの工作である。まずパーツから、増加パーツ部分を切り取って図50

のように加工する。あとは仮組みしながら合いをチェック。このパーツは左右を接合してしまうと溶脱できないので分割式にする（図50）。まず元のままで幅が足りないの、片側のパーツに2ミリ幅のスペーサーを貼り足し、反対側のパーツには軸を2本立てる。この軸は互いに平行でなければならない、すねに干渉してもいけない。また強度も必要なので内側には補強の1ミリ板を貼ったうえで穴を貫通させて接合する。この軸にポリキャップをはめて左右を接合し、ポリパテを盛ってポリキャップを固定してしまう。増加パーツは後面に縦に2本のスジボリが入るのでその一方を分割線にすればよい。後面に付くノズルは位置が奥すぎるので少し手前に出す。左右のフィンは大きめに作り直したけど、それを行った

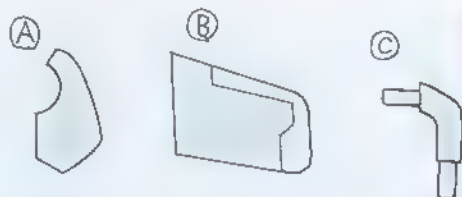
のが納品の前々日だったので途中写真の段階ではキットのまま。気まずい。

●ビーム・スマートガン

最重要ポイントのひとつ。完成後の見映えという点では一番なので他はともかくここだけは必ず作るように。スリットの寸法は図50。穴の位置がバラバラだとみっともないので細心の注意を払って正確に開ける。パンチングプレートを買ってもいいけど、これだけのためにわざわざするのもねえ。（パンチングプレートの方が、初心者には確実だけだね。「あ」とりあえずピンバイスとデザインカッターでちまちまと刻む。後で銃身に巻き付けるのでプラペーパーを使おう。銃身は径6ミリ位が良いけれど適当な物が無い時は、5ミリのプラパイプに0.5ミリプラ板を巻き付けて太くして使う（図50）。クランクのバ

ーツはキットのが使えないので自作。ノーマルとEx-Sの2タイプ必要だから面倒臭いな。原寸写真が載るはずなので寸法に関してはそっちを参考にしてほしい。可動部にはWAVEの2ミリ径ポリキャップを仕込んでいて、それを1ミリプラ板で囲んだので太さは6ミリ×6ミリになっている。可動軸がなるべく多くなるよう工作して、Ex-S用の方は屈い通りに動くように出来たけれど、ノーマル用はいまいち。サポート・ユニットも付けて2点で固定されるのでどうしても自由度は低くなってしまふ。サポート・ユニットの真ん中にも、ポリキャップで2軸の可動を付け加えると良くなるかも知れない。ちなみにサポート・ユニットの白い部分は上下の幅ツメをしてある（図51）。

原寸図



① 0.5ミリ (4枚)

② 1ミリ (4枚)

③ 軸 2ミリ丸棒、本体 2.5ミリ厚 (2個)



▶ テール・スタビレーター先端もディテールUP。スジボリの入れる方向等、注意しながらいじってやる事。



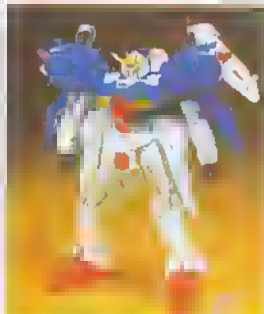
◀ Aパーツ主翼ユニットは、ムーバブル・フレームを完全再現。小さいのでかなりめんどろだが、これだと確かに見た目も動きそう。ポリキャップを内蔵しなくとも、形状的にもディテールUP参考としてほしい。(図参照)



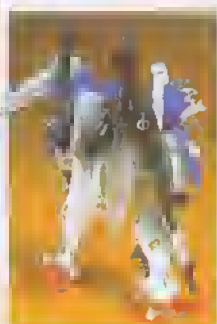
◀ ホイスト・フックは2.1mm真鍮線から、又、サイド・ジャケットの軌道板もプラ板でシャープに作り直し。



▶ 機体直前のSガンダム。何も言う事はありません、ハイ。



▲ 比較用素組み状態。無着色で写真に撮ると、何故か印象が悪くて損してるなあ、このキット。



▲▼ そして同じく機体直前のEx-Sガンダム。やっぱり取り外しがきくのって、ナイス / だよな。

●ブースター・ユニット (Ex-S用)

上面を切り抜いて裏からプラ板を当て、白い部分はプラ板で新造。ビーム・カノンは軸の付け位置を 90° 度変えてみたけど言わなきゃ誰も気が付かないかも知れない。パテだのキャストだの使って重くなると具合が悪いので手を加えたのはそれだけ。

●バック・バック (標準装備用)

ビーム・カノン移動用のレールは太く深めのスジ彫りを入れて、いかにも動きそうに見える。今回ビーム・カノンはEx-S用のを持って来ただけ、軸受けのポリキャップを3ミリ径のに変えないと共用にできないので注意。

●Aパーツ主翼ユニット

基座ムーバブル・フレームを再現。ここは幅が少ないので2ミリのポリキャップでもクリアランスがギリギリし

かないので厚みを出すために内側に0.5ミリプラ板を貼り込んでおく(図⑨)。接続アームは2.5ミリ厚で作り、プラ板の軸を付ける。芯に1ミリ位の真鍮線を入れて補強しておく事。

●Bパーツ主翼ユニット

スジ彫りがこのパーツだけ異様に太いのは何故だろう? とにかくパテで埋めて彫り直す。あと裏側にプラ板でフタをする程度。

●テール・スタビレーター

バルカン砲のバルジは削って高さを半分くらいにする。先端部がまっ平らなので、パテを盛る等して機首らしくしよう。

●太腿部ビーム・カノン

接面を下に向かって削ると、これだけでもすごいぶんシャープなイメージになる。銃口は太めのランナー (径3.5)

で作り直してみた。

●その他諸元

胸とすねのダクトはシャープに削り込む。肩のフックは1.5ミリの真鍮線で作ったけどこの太さなら銅線の方が及い易いと思う。途中写真では他に合わなかったけれど、ビーム・スマートガンセンサーを大型化してある。Zetaのタンクの先端をちょん切ってプラ板を巻き付けた物に交換。後部は0.3ミリ板2枚重ねて作ったカバーを、キットのパーツの上に被せてある。

●塗装

白はつや消し白にスカイブルーと黒を2,3滴ずつ。青はコバルトブルー。あとはモンザレッドとブルーエンジェルス用イエロー。それに自作のガンメタル。スミ入れた後、拭き取りに使った棉棒やティッシュのケバが残った

りするので、歯ブラシを1本用意しとくといいかも知れない。

●おしまい

おお、終わった終わった。今考えてもこの企画4ヶ月連続というのはかなりハードだったけど、相応のリアクションも得られて、苦勞のしがいはあるね。

そして、次のページで
遂に完成を見るっ!!

TOBE
CONTINUED
NEXT PAGE !!

STAGE3

「君にも作れる、完璧版
キット改造攻略法」
S&EX-Sガンダム

MODELER/MASAHIRO ISE

伊勢昌弘

COORDINATE/SUPREME UNIT

ANAHEIM ELECTRONICS made TRANSFORMABLE
MOBILE-SUIT "VMSAWrs" ELTRAORDINARY-SUPERIOR GUNDAM

MSA-0011[Ext]

"Ex-S" GUNDAM



▲腹部増加パーツのムーバブル・フレーム部に内蔵したポリキャップ(1)に、ビーム・スマートガンを装備。スリリ、と抜け落ちる事も無い。

▶Zplusに続き、もちろん完全再現の足の裏モールド・パターン。

遂に完成した、S-Ex-S (イクセス) ガンダムの完全完璧版換装型、とにかくこの完成度をじっくりと読み取ってほしい。基本形としては、正に“完璧版”と称するのにふさわしい仕上がりである。塗装は基本形に余分なファクターを加えない為に、実にオーソドックスかつベーシックな物(色調、塗装方法、ウェザリング、マーキング全て)を施してある。又、何と言っても驚かされたのは、伊勢氏のテクニックと同時に、Sガンダム本体キットとEx-Sガンダム増加パーツの設計時点での完成度だ。例えば胸・腹部増加パーツなどは、差し替え式の設計であったが、基本的に削り込み・切り落しによってそのパーツ群は脱着可能とした。これはつまり、「下のパーツに、追加パーツの肉厚を加えた設計」であった事を証明してる訳で、安直なディフォルメーションに走る事なくそのフォルムを追求している事になる。Sガンダムのキットがいかに「いじり易く、各部には改造時に伴う干渉が出ない」事が明確になった、と言えるだろう。

とにかく、このページと次のページの情報量は、真面目に見ればその物量に驚く筈。

◀Ex-S(イクセス)モードの魅力をも表わす、フロンからのサイド・ビュー。増加パーツ・システムは、ひとつひとつが独立したデザインでは無く、全てを同一ファクターと見なしてのモノである。故に、この流れる様なフォルムが完成する。



▶胸部全てに増加パーツを装着していないからこそ、スピード感及びスマートな印象が残る訳だ。増加パーツのビュア・ホワイトと機体色のコバルト系ブルーのマッチングが美しい。

◀同リア・ビュー。脚部増加パーツ（アフターバーナーとプロペラント・システム）は、スラスター等をシャープにしていると完成度が違う。

▼E-X-Bフロント・ビュー。肩が左右スイングするのは、絶対的に見逃しが無い。ヒザのリフレクター・インコム・ユニットのポリウムUPが、全身体をバランスの良い物とする。



▼リフレクター・インコム・ユニットは、「デザイナーズ・グラフィックス・シリーズ」を参考にポリウムUP。機体とのフィット感が高まる。



ANAHEIM ELECTRONICS made TRANSFORMABLE
MOB LE-SUIT "VMSAWrs" SUPERIOR GUNDAM

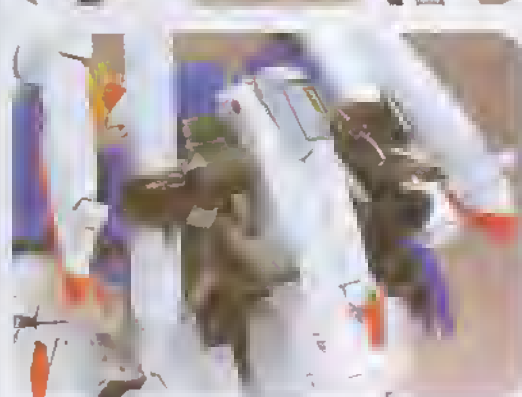
MSA-0011

"S" GUNDAM



▲ビーム・スマートガン射撃姿勢に入るSガンダム。スマートガンを腰に掛けて、かつ射撃カサの正面から見てE0'位までつくのには驚き！

◆テール・スタビライザー先端も、この位作り込むと嬉しい。□クルーザー・モード時機軸になる事を、頭の中に入れておくといしり多い。



▲ビーム・サーベル二刀流のSガンダム。基本形がここまでしっかりしているからこそ、Ex-Sモードが映える訳だ。腰をかえせば、基本形に追加パーツを地味でもバランスが良いこの完成度。まさに"完璧"。

◆大超闘ムーバブル・フレーム構造(ようするに、腕の付け根)が一発でわかる。1つゆる丸軸によるさしこみ、で無いのが"完璧"。

▶ビーム・スマートガンは、右大腿部クランクごと後方にスイングする事によって、この様にセットできる。非戦闘時はこの体にして移動し、交戦時に左大腿部サポーター・ユニットと接合する。しかし、スマートガンのスリットがシャープでスゴイ!!

◆バック・パックは左右端をタイトに、ビーム・カノンのレールをいかに動かしように仕上げれば、それでOK/因みにビームカノンは、Ex-S用の物を改造・改善してある。

